

DVD 众多游戏新作影像
收录乐克乐克2/普利尼/高达VS高达
怪物猎人剧场栏目重新恢复。
定价:9.8元
掌机迷
GAMER
AVALON CODE
アヴァロンコード
创世法典
武器及物品全部组合方法
流星洛克人3
全剧情流程攻略BOSS战心得
不思議のダンジョン
風来のシレンDS2
砂漠の魔城
风采西林DS2
迷宫打法介绍 各种隐藏要素及资料集
新闻热点
超时空之钥提前偷跑
原FAMI通编辑义愤填膺
ノスタルジオの風
思乡之风
流程要点/人物技能使用心得
掌上动漫谈
超时空要塞F掌上完结剧
VALKYRIE PROFILE
咎を背負う者
北欧战神传 罪孽背负者
详细入门系统介绍及全部关卡难度要点
超时空之钥
流程攻略及各个难点分析介绍




Destiny by sinner sought, Tragedy by power wrought.
ヴァルキリープロファイル
VALKYRIE PROFILE®
咎を背負う者



掌机迷
总113期



● 封面 风来的西林

POCKET GAMER

健康游戏忠告

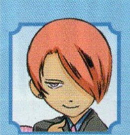
抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活



编辑部众人为大家推荐本期的精彩看点!

翔武推荐给你看

本期狩人营地中继续为大家献上一些实用的心得，此外，DVD中的怪物猎人剧场栏目恢复，以后会做的更精彩，欢迎观看。绫小路那家伙在跳票数次之后，开始勤快了，为各位读者带来了超时空伪娘传说完结篇!



NEWS 新闻中心

●了解业界动态游戏评论的最佳窗口!

FIRST LOOK 新作报道

●介绍两大主机最新作品详细速报!

REVIEWS 热作冲击波

●当期游戏最详细的试玩报告!

GAME GUIDES 攻略战队

●最新最完善的游戏攻略一应俱全!

SPECIAL 特别策划

●编辑部精心策划各种热门专题

WARE HOUSE 软硬兵团

●最权威的软件硬件详细评测!

COLUMNS 游戏单间

●在这里一定能找到最适合你的专区!

PC BAR PG吧

●拉近编辑和读者之间距离的纽带!

编辑部众人为大家推荐本期的精彩看点!

一狼推荐给你看

PG再次改版，希望大家满意！本期一狼献上北欧战神传、超时空之旅的完全攻略，此外，每期针对当期重头游戏深度点评的经典栏目《游戏品味》也再度复苏。



菜团推荐给你看

大家关注的DSi推出了，在本期的软硬件评测中为大家进行了详细的评测。DSi和3000目前在市场上是什么情况呢？右我们的老朋友严俊来带大家了解最新的市场情况。



猴子推荐给你看

虽然每期都在当名义客串，结果翔武这家就没事老拿我开涮，实在是受不了，我怨恨啊。本期的《流星洛克人3》攻略写的很不错，创世法典资料也比较丰富。



八房推荐给你看

本月NDS和PSP都出了一批不错的游戏，所以本期攻略自然是重头。思乡之风的全攻略和研究请大家笑纳，西林2的资料也很有用。特稿这次是我和一狼再次合作。





关注游戏生活的节奏
倡导健康娱乐的主张

□主持/翔武 □美编/伟哥



DS版超时空之钥提前三天被偷跑 原FAMI通编辑愤慨并发表言论

《超时空之钥》是一个深受玩家们喜爱的游戏，早在SFC上推出后，就掀起一阵大波。之后在PS上进行过移植，而这次SE把这款游戏移植到了DS上，虽然变化不是很大但是还是受到不少玩家关注。这次的事件也是因为这款游戏而起的。《超时空之钥》的DS版预定的发售日是11月20日，但在发售日两天前，就被提前破解，并且游戏ROM流传到了网络上，拥有烧录卡的玩家，开始进行下载游戏。



←超时空之钥在现在这个年代依然受到很多玩家喜爱。

对于这一举动，原FAMI通的一个编辑义愤填膺在网上发表了一篇言论，主要是斥责这种行为的，大意如下：为什么没人明白，如果游戏上传下载的越多，业界的情况也就越恶劣，越来越衰退。游戏制作人拿制作卖到的钱来吃饭，并且作为下一部作品的资金。SE是大公司，违法的玩家正在击溃它。孩子们现在都以为游戏是通过免费下载玩到的，所以只要购买主机，游戏不用花钱，已经慢慢成为了常识。游戏厂商必须采取对策了，当然，游戏玩家没有道德也不行。

对于ROM下载，我们已经是司空见惯了，现在多数厂商也采取了在软件中加密的防烧录卡行为，比如这次《超时空之钥》的无限穿越，《DQ5》的船上死机，以及最近的《雷顿教授最后时间旅行》白屏。但这些最终也都被世界上有破解能力的玩家们一一解开了。部分厂商是采取特殊控制周边的方法，比如《吉他英雄DS》即便出了按键破解版，也玩起来很别扭，最后不少玩家放弃了这个ROM，但毕竟不可能每个游戏都这样干，所以，破解和反破解的斗争仍然在持续着。

从玩家的消费观来看，一般的玩家必然是省钱是首位，国内玩家就不说了，一个正版好几百块，每月这么多游戏，这根本就不是一般玩游戏的人能承受的开销。所以，烧录卡在国内有一种“梁山好汉”的架势存在。烧录卡之所以能卖到日本或其它国家，充分说明了消费观基本相同，但是确实是会破坏业界的平衡。不过话说回来，在国内，主机、游戏、周边行货少得可怜，玩家想要的话渠道无非就是网络购物、托当地朋友带或是水货，当然最后一种情况是我们经常见到的。

就拿神游来说，代理了任天堂的主机和游戏，在国内发行行货，这对国内玩家其实是一个大好事，主机方面可以说做得还算可以，玩家能有一些保障。但是游戏方面呢？行货游戏少得可怜，而且多数是即便不用汉化也可以顺利打通的。在行货方面，国内玩家可以说基本等于什么都没玩到。在日本或欧美业界倒是没有这种问题，但另外一个问题也是有的，就是游戏的品质问题，现在雷人雷到死的游戏能一抓一大把，玩家们购买时候应该怎么去选择？如果遇到雷了，那可以说是白花钱了，打着试玩的名义下载游戏的理论也就顺理成章了。

当然，我的观点不是说鼓励玩正版，即便在国内，也有不少玩家通过各种方式收集正版，支持正版。我只想说：厂商们是不是也应该想一想，你们推出游戏前，是否有让玩家购买正版的欲望呢？

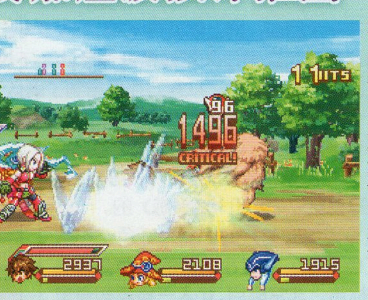


←如果超时空之钥能重新制作的话，那一定能有更高销量。

制品 goods

敢把游戏中的料理变成实体化的食品 心之传说料理麻婆咖喱饭预计推出

NBGI为宣传即将在12月18日发售的游戏《心之传说》，宣布与日本超商体系OK Sunkus (CircleKSunkus)合作，推出游戏中料理实体化的商品——麻婆咖喱，并于12月9日起在日本 OK Sunkus旗下6128家店限时推出。



←一直期待的心之传说结果因为这种理由延期了，不过好在时间不长。

NBGI表示，麻婆咖喱在早年《幻想传说》游戏中以恢复体力的食物登场后，就广受玩家的欢迎，拥有相当高的知名度，因此 OK Sunkus与《心之传说》研发团队决定共同研发出麻婆咖哩实体商品，一起研究这道菜的味道与吃起来的感觉，还有包装容器等，希望打造与游戏世界观相符合的好吃商品。麻婆咖喱预定12月9日起至23日在在日本OK Sunkus门市店推出，售价500日元。



→麻婆咖喱看起来非常美味，不知道实际吃起来怎么样。

自从《FF12》的回复剂饮料推出后，越来越多的游厂商把游戏中的入口道具进行了实体化，NBGI这一次看来对这道菜都有一定推广，传说中料理那么多，看来以后开个传说系列料理店经营赚钱都不成问题了。

此外，之前预定于12月11日推出的《心之传说》，厂商以采用2Gb容量卡带为由，推迟一周，发售日变为了12月18日。



逆转检事第二章剧本透露 新人物公布 御剑走到哪鞭子跟到哪 狩魔冥再现

由CAPCOM制作,预定明年春季推出的《逆转裁判》系列NDS最新作《逆转检事》，现公布了游戏第2话的剧情与关键登场角色。

《逆转检事》是《逆转裁判》系列衍生作品，一改以往以律师观点与法庭辩论为主的游玩模式，改以检察官观点与现场调查为主题，理清案件真相并将犯人绳之以法。

游戏第2话“逆转空中航线”是以航行中的飞机为舞台，讲述身为凶杀现场第1目击者而蒙上杀人犯嫌疑的主角御剑怜侍，在大型客机中展开还自己清白的调查行动。

为了找出真正的凶手，御剑必须与系锯刑警一同在客机内展开调查，搜寻各种蛛丝马迹来找出证词矛盾之处。本次案件公布的的关键证人，有指称御剑是凶手的空中小姐木之路一缕（木之路いちる），以及经营艺术品买卖的富豪金克・怀特（ジンク・ホワイト）。



另外，在《逆转裁判 2》首次登场，13 岁就取得检察官资格的天才，同时也是御剑恩师狩魔豪之女的狩魔冥，目前也确定会在第2话结尾客机降落的机场现身。被成步堂打败后就回到美国担任检察官的她，这次为何会出现在日本的机场？以后便知。

制品 DSi虽已横空出世 但DSL仍未断香火 NDSL两套美版最新套装神秘公布

在一个月前，网上就流传NDSL美版要推出新的套装了。之前任天堂移植没有承认，不过后来图片公开出来后，从官方那里得到了确认，估计一向以保密工作优秀的任天堂，在这时会觉得有些郁闷。

公布的这两套DSL套装分别是《新超级马里奥兄弟》和《脑锻炼》的。《新超级马里奥兄弟》的机器为红色，和欧版红色很像，不过在机器的正面有一个M的标志，非常醒目，让人一看就知道是马里奥的主题。《脑锻炼》的主机是冰蓝色，和市面上发售的冰蓝色主机看起来没有什么区别，但这款相比马里奥的套装增加了一个蓝色的包，样子也感觉很不错。

这两款主题的套装上市的时间是11月28日，如果有想要的朋友，不妨托人弄一台吧。





每个套装都有每个套装的特点，都很吸引人。

制品 DSi新机刚出不久就被厂商瞄准骗钱 水晶编年史最新作限定办主机公布

由SQUARE ENIX推出，预定明年1月发售的《最终幻想 水晶编年史 时之共鸣》，现公布将推出新型NDSi主机同捆包，并提供预约特典赠品。

《最终幻想 水晶编年史 时之共鸣》是《最终幻想 水晶编年史 命运之环》的续作。玩家可透过 NDS 的无线网络进行多人联机，来进行超越平台与距离限制的多人同乐。

SQUARE ENIX宣布，将同步推出新型NDSi主机同捆包“FFCC EoT水晶编年史特别版”，内含以白色 并印有游戏图样的特别版的 NDSi。此外并将收录有游戏原声作曲者谷冈久美挑选的4首系列作主题乐曲组成“迷你精选辑”做为预约特典。

“迷你精选辑”收录曲目如下：

《FF 水晶编年史》「无尽的天空」

《FF 水晶编年史：命运之环》「主题曲」

《小小国王与约定之国 FF 水晶编年史》「主题曲」

《FF 水晶编年史：时间的共鸣》「主题曲」

本作《最终幻想 水晶编年史 时之共鸣》预定2009年1月29日推出，NDSi主机同捆版售价为23940日元。



特报 LEVEL5你干脆变成动画片厂商算了 闪电十一人后雷顿教授电影版公布



↑著名演员堀北真希在雷顿教授中变成了声优。

LEVEL5在NDS版《雷顿教授与最后的时间旅行》完成发表会上，宣布以《雷顿教授》系列为题材的动画电影《雷顿教授 The First Movie》将在2010年的一月播映。

《雷顿教授》系列是以雷顿教授及其助手少年路克解开各种各样迷题为故事的冒险游戏，在游戏中出现的迷题是由人气益智类图书《头脑体操》的作者多湖辉负责监督。另外，电影版声优部份与游戏相同。电影中的雷顿教授仍是由演员大泉洋担任配音，少年路克还是由著名演员堀北真希担任配音。

自从推出了《闪电十一人》的动画之后，LEVEL5又着手雷顿的电影版，真是想变成全面发展的厂商啊。

交友 江苏 华文龙
对MHP2G有爱的就来吧！
男，18岁，江苏省南京市江宁区，QQ229706445



新一轮烧录大战是否能再次打响?

DSi推出后，烧录卡纷纷无用，先不说能不能玩游戏，插上去之后一点反应都没有。可见任天堂推出DSi的时候就做足了准备，任天堂真可以说是业界反盗版的先锋了。不过从最近这半年中出的游戏，在未打各种破解补丁的情况下，烧录卡纷纷运行有问题就可以看出目前日本厂商已经在针对烧录开发游戏了。而任天堂这次也可以算是针对烧录开发主机，开发系统。DSi之所以采用新系统，一个是为了大多新功能，让玩法更丰富，但是这次增加了在线升级的系统，这就相当于WINDOWS可以不断对系统漏洞进行修补一样。任天堂大概也打算是不断对漏洞进行修补，从而也可以针对世面上的烧录卡进行屏蔽。当然，我不是说DSi破解没戏了，而是觉得在这样一种条件下，新的烧录大战如果打响，确实是有些难度。

DSi无法使用烧录卡，是意料之中的。这对于生产游戏软硬件的厂商来说当然是喜讯。S E对复刻游戏《超时空之钥》首周17万的销量很不满意，坚持说是烧录卡和偷跑影响了销售。而杜绝烧录卡隐患的DSi则可以很好地规避这一点。任天堂对于侵犯自己知识产权的行为一直是深恶痛绝的，从半年前对侵入日本本土的R4痛下狠手这件事就可以看出老任对于烧录卡的态度。不过针对任天堂的封杀，各大烧录卡厂家也不会坐以待毙。即使不再打日本市场的主意，国内的阵地还是不能丢失的。更重要的是，只要有需求，盗版这种东西就会继续滋生下去。从近两天来一些烧录卡厂商的动向我们可以看出，DSi最终将很难逃脱被破解之后盗版的命运。但是任天堂效仿SCE对主机进行升级的设定使烧录卡的推出面临更加困难，不过他们之间一定会继续纠结下去的。



厂商和烧录卡的战争一直是厂商乃至玩家关注的重点。随着NDSi的一声号角，新一轮的战斗再度拉开了序幕。首先是NDSi发威屏蔽所有烧录卡，紧接着烧录卡厂商AK2立刻播放了一段NDSi运行AK的视频。接着以SE为首的软件商也纷纷进行回应，如CT和雷顿教授，烧录卡都无法顺利运行。SE的发言人也配合FAMI前编辑力陈烧录卡之弊病，并表示类似DQ5无法下船，CT无法穿越时空等保护措施将在往后积极采用。但不过一天，对应反金手指代码就迅速传播……一时间风云再起。说到底，NDSi多少有针对烧录卡运作模式和是硬件配置都有针对性改动，所以烧录卡短期内应该无法推出成熟方案。估计NDSi应该是验证机制上有变化，即使烧录卡厂能够改变硬件设置使之运行，老任也可以通过升级固件解决，硬件变革毕竟跟不上软件升级。

不知道有多少玩家还记得早年DS刷机的那个年代，虽然任天堂当时还不算正式与烧录卡宣战，不过神游提出的“刷机不保”的政策的确让玩家在烧录卡面前犹豫了一段时间。后来DS全面破解，三免烧录卡的普及，也算是正式宣布烧录卡战胜了机器，DS进入了全民烧录的时代。那么现在DSi的推出，采用了全新的操作系统，之前的烧录卡不通用这一点也是意料之中。不过，相信索尼的PSP都在破解面前无能无力，任天堂的DSi也就可想而知了，烧录卡的推出也是早晚的事情，所以DSi在烧录卡面前的胜算几乎为零。目前唯一一点担心的，就是神游以后代理的iDSi与日版主板是否通用的问题了，倘若日版的DSi告破而神游却破解不能的话，那么对于我们中国玩家来说这则是最坏的结局。





为了让各地玩家了解市场动态，原本一页的严俊专栏改名为“PG特工组”并且全面扩版，介绍更多城市的市场动态。

文/严俊

第10回 这次的话题 **3000打死都不破解，Dsi憋死也不出专用烧录卡，掌机市场遭遇空前断档期，记忆棒再度疯狂降价，月内自宫数刀8G身价也变豆渣，何时16G也能遭受如此的待遇啊，叹哉。**

南昌地区市场动态

PSP3000无法破解的传言越来越接近真实了。起初我一直给顾客做思想工作说，没问题，早晚要破解的，最后还要加上一句，放心，3000要是不破解我们都要关门。回想2000上市仅仅一周时间就宣告破解，这次一个月过去了还没动静，不免令人惶惶。其它不能肯定，3000不破解要关门到是真的。PS2之后家用机市场就萎靡的不成样子了，包括俊叔在内很多商家都几乎退出了该领域。主机不是未破解就是价格高，碟片方面利润极低加上不良库存更是票房毒药，而且这年头早就不流行蹲在家里打TV GAME了。掌机市场最近也开始苟延残喘，DS在国内本来就不能依靠的，唯一的收入来源PSP又遭遇断档期，3000死都不破解，我也不知道还能支撑多久,没准年后就得卷铺盖回家吧。

市面上已经彻底找不到2000全新机了，之前唯一的新货是战神同捆版，其实这种货性价比还是很高的，除开限定版主机之外还有包括战神在内的两张正版盘。不过站在顾客的角度上又是另一回事了，很多人不喜欢大红色的机身，男人配红色很奇怪的观念根深蒂固。就实用性来说正版盘也是多余的，有记忆棒谁还用UMD呀，以前很少有人会去买战神版。3000上市一个多月在卖店已经普及开了，前段时间还一度涨了几十块，之后迅速下滑至平均线以下，截止到发稿日又呈上扬趋势,行情不太稳定。



3000未破解还造成UMD小幅度涨价，当然这都是商家私下抬价，实际上批价是没有变化的。

广州地区市场动态

深广批发市场方面，3000行情近期变化不大，始终保持着上下20块的幅度。不过配色价格比较上市初期有调整，黑白银三色配套相对单拿来说总额要便宜20块，起初单拿的分别报价是相差满大的，最便宜的是黑色，接下来银色稍贵20块,白色则要贵上50块。现在的行情是银色和白色仅比黑色贵10块而已，延伸到卖店的话可能就是统一价了，10块差价加了跟没加一样，有时候顾客都直接砍掉你10块了，难道不卖不成。美版豪华装主机也有出货了，批价比普通装要贵上120元。2000方面，全新机已经是凤毛麟角了，而且颜色款也不齐全，截止到发稿日只有黑白银、粉红及大红在小量出货。不怕告诉大家，批价都已经突破1600大元了。在此必须要重点指出的是，1000型时代的产物“硬降机”又重见江湖了，彩色系的绿、粉蓝、粉紫在市面上统统是硬降来的，价格和其它可软刷的颜色款持平。另外，日前有一批海关打孔的UMD流入市场，价格非常便宜，批价不便透露，只能说最低30几块就能拿下，有需要的玩家不妨关注一下。



Dsi上市也有一段时间了，坦白说中小城市几乎就没有上架，广州是国内龙头市场，但也卖的不太好。Dsi最初预订拿货价最高一度突破2000元大关,注意这里说的是拿货价不是零售价。这足以证明Dsi在海外市场的热销程度，缺货自然就要炒价，PSP3000就没有这种情况出现。

上海地区市场动态

上海市场的2000行情也是水涨船高，店头报价在1700元左右，其中粉红色、大红色和古铜色的价格在此基础上另计。其实这个报价已经算是历史利润最低了，说白了水分早就被批发商榨干了，而且他们还直接插手零售市场，卖店是很难做的。本来批价就上了天，再加多的话恐怕就是没人敢问的宇宙价了，也只能自降身价求生存。除了普通版，同捆装的战神和达斯特都是1700元报价，以优良的性价比成为近期主流。3000黑白银三色统一报价1300元，但迟迟不见破解严重制约了销量，即便是消费水平颇高的上海玩家也多数持观望态度。记忆棒行情可谓是大喷血，在本身就已经掉到一定程度的时候，再降50元的幅度可是非常大的，以前常说4G棒成渣，现在就连8G也快成渣了，而且还是M2超高速棒。



不过相对来说品质也下降了不少，特别是出厂成品率实在是太低了，往往卖店进货10根就有一半坏棒，最夸张的干脆整批都有问题，返厂换货耽误的时间棒子又降价了，最怕就是这种。

Dsi的店头报价是1450元，参照广州方面的行情这个价位也算合理范围，不过没有对应的烧录卡也就等于废铁，与3000可谓是同病相连，除了个别多金又铁杆的任饭之外几乎是无人问津。iDSL依然是1100元不变，没有多少变动的余地了。

北京地区市场动态

京城市场的2000行情和上海相仿，除了大红、粉红和古铜色要贵出一些以外，其他颜色统一报价1700元。同捆版主机也是以战神为主，价格与普通版持平，另外还有一个深蓝色橄榄球同捆版，不过相对战神来说在市面上不太多见，其实在批发市场这个货流通的满多的，估计战神断货以后会慢慢多起来。随着全新机日渐吃紧众商家可谓是各显神通，市面上居然出现了欧版机甚至是早就绝迹的FF限定版，除此之外就剩下满市场的美版翻新机了。3000的零售价是1300元，三色统一以港版机居多，同样也是乏人问津。记忆棒方面，4G、8G、16G的报价分别是80、130、520元。其中4G和8G均有大幅调整，不过16G卡还是有些混乱，估计一些卖店还有以前的高价屯货吧。随着8G疯狂降价，16G的性价比是越来越低了。

DS方面，新主机自面市以来经历了数次降价，截止到发稿日的价位是1450元，神游方面暂时没有发售行货的消息。相信接下来还会降价，我想大家的心理价位都是1300元以下吧。

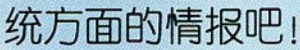
各地市场参考价

◆南昌地区PSP相关	◆广州地区PSP相关	◆上海地区PSP相关	◆北京地区PSP相关
PSP3000:1300	PSP3000:1280	PSP3000:1300	PSP3000:1300
PSP2000:1680	PSP2000:1600	PSP2000:1700	PSP2000:1700
4G组棒:80	4G组棒:70	4G组棒:80	4G组棒:80
8G组棒:130	8G组棒:120	8G组棒:130	8G组棒:130
16G组棒:470	16G组棒:460	16G组棒:480	16G组棒:520

◆南昌地区NDS相关	◆广州地区NDS相关	◆上海地区NDS相关	◆北京地区NDS相关
iDSL:999	iDSL:1050	iDSL:1100	iDSL:1050
R4:95	R4:100	R4:110	R4:100
AK2:100	AK2:95	AK2:100	AK2:100
DSTT:100	DSTT:90	DSTT:100	TT:85
TF1G:35	TF1G:30	TF1G:35	TF1G:30
TF2G:50	TF2G:45	TF2G:50	TF2G:60

追寻古老的传说，

成为佣兵，在完成各种任务的同时在神秘的岛屿上进行探索的动作角色扮演游戏《命运连锁》即将在NDS上推出！这一次为大家详细讲解系统方面以及新角色、合成系统方面的情报吧！





Destiny Links
デスティニーリンクス

NDS **命运连锁**
ARPG ●NBGI●2009年2月5日预定 ●1-4人/5040日元●容量未定

深奥的战斗系统

在本作中，拥有主动和被动两种不同的技能，技能根据角色的装备品不同，发挥的效果将会对战局更加有利。考虑敌人的弱点属性来更换装备品，合理分配特技吧。



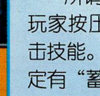


↑也可以在A键上设置攻击以外的主动技能。

→蓄力过程中不能再次使用主动技能，在关键时刻合理使用吧！

合理使用主动技能战斗吧！

所谓的主动技能，所指的就是玩家按压A键或者B键时发动的攻击技能。在所有的主动技能中都设定有“蓄力时间”（下一次使用该技能前间隔的时间）这个系统。威力越高的技能，所需蓄力时间就会越长。



蓄力发动技能攻击吧！

用被动技能使战斗力加强

所谓的被动技能，就是根据装饰品等附加的能力，只要装备后就能发挥的各种效果。角色最大可以装备3个装饰品，一件装饰品最大同时附加了2个被动技能。

装备装饰品即可自动发动



→在被动技能中，性能越好效果就会更佳。

根据6种武器系统灵活使用吧！

在本作中存在着6种武器系统，各种武器的攻击力和主动技能的威力、蓄力时间、攻击属性等都会有所差异。



- **单手武器** 虽然攻击力比较低，但是可以连续攻击
- **双手武器** 攻击力比较高，但是蓄力时间较长
- **枪系** 可以远程攻击敌人
- **化学书** 拥有各种异常状态攻击特技
- **医学书** 虽然威力低，但是拥有回复技能
- **乐器** 拥有贯穿敌人的能力,可以范围攻击



自由选择主人公

本作中，设定有多个主人公角色，在游戏开始时可以自由选择，包括主角的姓名、以及造型、颜色都可以自由更改。




商船的船长

30岁，被称之为海贼一般的，凭借武力航海做生意的船长。经常接受输送探索队的任务，并偷偷的把珍贵的宝物带回来。

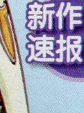




28岁，自称是一位优秀的财宝猎人，以前一直是负责保护贵族的保镖，后来感觉没什么意思，于是是决定去进行寻宝之旅。



16岁，刚刚成为公主身边的近卫队士兵，受任性的公主命令而参加了探索队的队伍。



国立大学的医学学生

26岁，在大学里学习医学相关的知识和技术，为了积累自己的在医疗方面的经验而决定加入探索队。





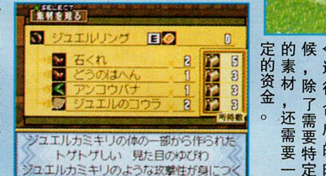


收集素材合成道具！

对付某些比较棘手的强大敌人，角色必须要拥有各种强力的装备才行。玩家可以用获得的各种"素材"来合成出优秀的武器和装饰品等。至于素材的获得，一般在打倒敌人、或者使用锄头挖掘地面时都可以随机获得各种素材。

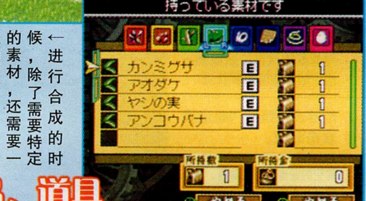
使用锄头挖掘地面获取道具

←挖掘地面的时候会随机出现素材，有时也能一次出现3个。



←进行合成的时候，除了需要特定的素材，还需要一定的资金。

合成武器、装饰品、道具



←打倒敌人的时候可以获得素材，针对敌人的弱点打倒敌人的话，获得素材的几率会更高。

無限航路 Infinite Space



《无限航路》是一款玩家通过建造宇宙战舰来组建出自己的舰队，在大宇宙上自由冒险的RPG新作。这次给大家带来的情报是故事序盘时期的故事。

NDS 无限航路
RPG ●SEGA●2009年春季发售预定●1-2人/价格未定●容量未定

抓捕妹妹切尔西的惑星罗兹的领主——戴拉根达



把自己在航海中所发现的惑星命名为“罗兹”、并自称为该星球首领的人物。

为了击破戴拉根达的舰队，玩家必须要……



↑曾经坐船在宇宙中旅行的戴拉根达，现在却为了利益而欺压人民。

主人公 登场的主要人物介绍！

拥有众多个性丰富的人物登场也是本作的魅力之一，在这里为大家介绍一下主人公与两名女性角色吧！



尤利 生活在罗兹自治区的少年，为了解开父亲的遗物——“艾比塔布”之谜，而决定到宇宙中冒险。



切尔西 尤利的妹妹，虽然希望能够在地面上幸福的生活下去，但是还是选择和尤利一起。

托斯卡·捷塔琳达 经常帮助前往宇宙中的人们，拥有御姐气质的角色，但是说话语气非常刻薄。

建造战舰的顺序终于揭开！

本作最大的特色，就是能够自由打造、改造战舰。战舰的基本能力在建造开始时根据设计图来决定，不过根据设置的设施以及搭载的武器种类不同，战舰的最终性能也会发生各种变化。首先来掌握建造战舰的顺序吧！

战舰的种类

驱逐舰	对战舰的攻击力比较高，炮击战中能够发挥优势。
航空母舰	能够发射舰载飞机远程攻击敌舰。
巡洋舰	对空的迎击威力非常高，对抗舰载机也非常有效的战舰。

顺序1 购买设计图

要想改造战舰，首先要从造船企业购买设计图。设计图的种类一共有150种以上，当然，根据使用的设计图不同，战舰的基本性能也会发生变化。

获得建造战舰的设计图吧！



↑最大可以编成5只战舰队伍，根据编入的战舰种类不同，舰队的战斗力也会发生各种变化。



↑使用的设计图价格越高，完成时候战舰的能力也就越强。

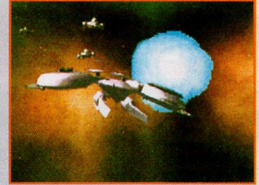


Act1



在罗兹领域的宇宙中，根据宇宙法律规定，只有获得许可的船只才可以在宇宙中航行，如果有未经过许可的船只到达罗兹所属的领域，将会被当成入侵者而受到攻击。

托斯卡战舰坠落地面



↑受到警备战舰攻击的舰队，受伤之后坠落在惑星罗兹上。

↓托斯卡访问罗兹的原因终于被解开了，原来也是受别人所托。



Act2



坠落到地面上之后，在森林中休息的托斯卡面前出现了一位藏在草丛后面的少年的身姿，这个少年的名字就叫尤利。



命运的相遇

尤利把自己父亲的遗物“艾比塔布”拿给探寻访问宇宙原因的托斯卡看，那是一个拥有能够改变世界的能力的金色物体。

Act3



↓托罗准备抢走“艾比塔布”，之后会展开尤利和托罗的争斗。



登场人物

托罗

不良团伙的队长



从父亲那里拿到了航行许可证，在罗兹领域的宇宙中负责运货的任务，是个面相不好的不良少年。

新作速报

顺序2 建造战舰

要想建造战舰，只要在“造船工厂”这个设施里支付费用就可以进行。不过，刚刚建成的战舰一般还没有兵装和各种武器设施，即使编成入战队中也没有多少战斗力。

建造战舰需要资金！



←建造战舰需要花费相当高的资金，特别在游戏序盘，玩家很可能会为建造哪一艘战舰而头疼。

顺序3 配置内部设施和兵装，让战舰发挥威力吧！

建造完一艘战舰之后，必须要购买各种舰内设施，并配置在舰内对应的位置上。舰内设施有着“船室”、“火药管理室”等许多种类。最后再确定搭载的兵装即可完成战舰的建造。



↑根据配置的设施和搭载的兵装种类不同，战舰的性能也会发生变化！

在舰内设置各种舰内设施！



→各种不同的设置，必须在舰内对应的位置上才能配置。在配置上也要下一番工夫。



↑武器的种类也非常丰富，每件武器的射程和威力都有所区别，所以事前一定要考虑周全！

杂志很全面哦，可以给予玩家更专业、全面、深入、体贴的资讯与帮助，我很欣赏。
男，19岁，甘肃省兰州市兰州理工大学07级，QQ352727412 甘肃 张天嘉 交友








在PSP上大受好评的梦幻之星系列最新作终于决定在DS上登场了！这次官方又公开了开场动画影像以及两名新角色。此外，本作的战斗中加入新要素“连锁连击”系统，再加上系列以往FANS们非常熟悉的以“协力”为关键的各种要素,这次一举为大家公开全部情报!随着游戏发售日的接近,这款游戏也即将揭开神秘的面纱!千万不要错过即将发售的《梦幻之星ZERO》的最新情报哦！

梦幻之星ZERO

NDS RPG
●SEGA●2008年12月25日预定
●1-4人/5040日元●容量未定

协力战斗吧！

最新公开的登场角色

并不只是我对那些尘封的记忆感兴趣

出现在搜索行方不明的猎人们面前的是一位只有头部的人物，是因为身体被怪物们吃掉了吗?









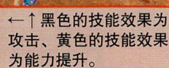
雷布艾

救出在雪原地带被怪物袭击的萨利撒的神秘男子，有点看不起人类。虽然看起来似乎和萨利撒非常熟识，不过看起来似乎没有打算并肩作战的意思。

……究竟要我帮助你们人类多少次

超强力！光子爆发！

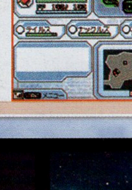
随着玛古的进化,协力之后可以发出的强力特技“光子爆发”。根据种类不同，可以发出攻击、异常状态、能力强化等各种效果。







←↑黑色的技能效果为攻击、黄色的技能效果为能力提升。



光子爆发的连锁

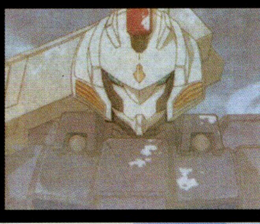
光子爆发也可以让队伍同伴中协力放出，虽然全员都要消费能力槽，不过发动的人数越多，威力就越强。











机械生命体玛古也会登场！

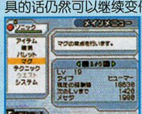
在《梦幻之星在线》中登场过的，可以在游戏中帮助玩家的机械生命体“玛古”在本作中也将会登场。玛古同样也可以装备武器和防具，可以在战斗中支援玩家发挥各种效果。



←随着玛古的进化，也可以装备在角色身上。

玛古的育成

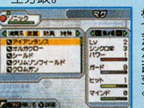
根据玩家给予玛古的道具不同，玛古的造型也会逐渐发生变化。即使是已经成长过的玛古，继续给予道具的话仍然可以继续变化。



←本作中所有的道具都可以用来育成玛古。

玛古的进化

玛古会从初期的第一阶段开始每一定的级别之后都会发生进化。此外，某些玛古进化之后的形态也会产生分歧。



←根据进化的状态不同，玛古的外形和性格也会发生改变。

引人注目的最新情报大公开！









使出连锁连击吧！

所谓的连锁连击就是和战斗伙伴之间（包括剧情模式中的伙伴）进行连锁攻击，从而给敌人构成更大伤害的战斗系统。连击成功的时候在敌人的头上会显示出连击数值。

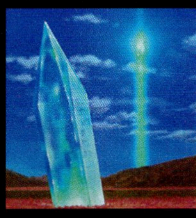




连锁连击的成立条件

首先让队伍中的某人先发动连续攻击，在第三次攻击时构成1点以上的伤害。此时在一定时间内让其他的角色发动同样的连续攻击即可构成连锁连击。



水晶编年史 时之回声



机种 NDS 类型 ARPG



●Square Enix●1-4人●5040日元●2009年1月29日●日版



以联机作战、共斗强敌为卖点的最终幻想外传《水晶编年史》续作终于揭开了神秘的面纱。SE于前几天公布了大量的消息，官网也正式开启，这样一直笼罩在神秘面纱中的本作就正式浮出水面。和前作一样，本作仍然是一款ARPG，四个形态、能力各异的种族也依然健在。此外，本作还支持通过无线网络或者WII进行WIFI通信。游戏还加入了类似PICOCHAT的即时通信系统，玩家可以在游戏中向其他队友发送预设或者编辑好的信息，最大限度方便交流。



←多人联机协作部分经过了强化，这次应该不会有拖慢或者丢帧了吧。



↑除了多人模式，单人模式的剧情也值得期待。单人时还会有解谜要素吗？

强调交流的好评续作！



→游戏刚开始时，纸娃娃系统还没有体现出来。尽快开始装备收集之旅吧。

除此之外，游戏在装备方面也大大增强了，本次装备的数量、种类得到很大丰富，加入套装和特殊服装（如女仆装），而这些改变都可以体现在纸娃娃系统上——玩家可以自行搭配，设计个性角色外貌。当然，单人游戏的玩家也不用担心，本作的剧情仍然是全新的，作为FF系列一贯的卖点之一，游戏的素质应该是比较让人满意的。本作明年一月底发售。

枪声与钻石

机种 PSP
类型 AVG

●SCE●1人用●价格未定●2009年春●日版

銃声とダイヤモンド
Diamond and The sound of a Gun shot

体验刺激微妙的心灵对峙!

扮演“交涉人”的角色与事件的关键人物进行谈判,一瞬间抉择就或许决定了当事人的命运。通过这种针锋相对的对峙让玩家体验到交涉人工作的紧张感就是这款游戏的主题。



←除了紧张的谈判现场,主人公与搭档的关系也是剪不断理还乱。



→进入现场之前,可以通过调查获取线索,或许会是解决问题的关键?

游戏的舞台是近未来的东京,由于暴力犯罪频发,警方组织了以最小损失解决事件为主旨的特殊谈判小组“ZERO组”,主角鬼冢阳一就是其中的一员。游戏分调查和谈判环节,出发前要了解事件情况,制订合理方案。面对罪犯,好言劝服还是瓦解其斗志?一旦进入谈判环节,选择就将以实时对话的方式进行,玩家的选择将决定人质、嫌犯乃至主角自己的命运。



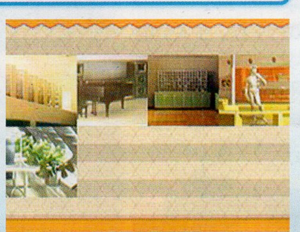
镜中的侦探

机种 NDS
类型 AVG

●KILLAWARE●1人用●5040日元●2009年春●日版



通过回到过去时间的能力“时间迁移来解决在学校中发生的事件的AVG《镜子中的侦探 Another time Another Leaf》登场。玩家将作为故事的主人公——女高中生“樱音枫”和在镜子中另外一个自我“朱叶”一起来解决各种事件。





←负责侦办案件的秋月透也刑警,对总能解决事件的枫产生了很大的兴趣,他是敌是友呢。

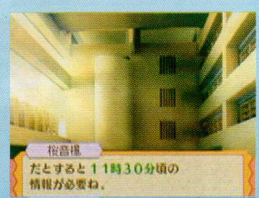
穿梭在时光中探寻真相!

主人公的“影”朱叶,有着穿越时空的能力,但无法来到现实世界,所以解决事件时要由朱叶回到过去获取证据,再由主角来进行推理和指证。玩家可以切换控制朱叶和枫,通过两人的共同努力解决事件。究竟朱叶的身上隐藏着什么秘密呢?

桜音楓
え、何なの?
私どうしちゃったの!?

↑枫与朱叶的初次邂逅。究竟是因为什么原因朱叶才会觉醒呢?







巴哈姆特之血

机种 NDS
类型 RPG

●S-E●1-4人用●价格未定●时间未定●日版

近日，SE公布了一款让人惊艳的RPG。这在款名为《巴哈姆特之血》的游戏中，玩家要操纵主人公和同伴，与让人激动人心的巨大怪兽进行战斗。游戏背景是一个没有大陆的世界，人们在沉睡的巨兽背上安居乐业，但某天，巨兽忽然觉醒袭击人类，战争就此开始。



与作为“家乡”的巨兽决战！



游戏本身采用ARPG性质，强调联机协作，内容也十分丰富，主线剧情与支线任务总计超过100种，无论是哪种任务都可以与同伴协力作战(支持WIFI)。与名作《旺达与巨像》类似，直接对抗极为巨大的敌人是行不通的，玩家要想方设法地找出巨大敌人的弱点进行攻击从而战胜对方。

最后的子弹

机种 NDS
类型 AVG

●Furyu●1人用●价格未定●2009年预定●日版

悬疑、狙击、美少女，这就是这款游戏的主题。主人公响花梨是一位普通的大学学生，母亲早逝，父亲失踪。但某日，过着平静生活的花梨忽然受到了神秘组织的追杀，而出现在她面前的，是一位名叫“佐久暗 司”的神秘男子……究竟父亲为何失踪？少女拿起了沉重的狙击枪，走向未知的真相。



↓忽然要拿起长枪夺取别人的性命，主角一时间无法接受。





↑狙击时充满紧张感。要尽量一发命中要害哦。



→除去狙击手身份，主角还要与朋友进行日常的交流。

描绘少女狙击手成长的故事！

游戏本身分为AVG探索和狙击任务两个部分，平时主角要与各类角色进行交流，探求真相，而战斗时，则会变为传统的的狙击游戏。无论是AVG剧情的选择发展还是狙击任务的成败，都会对主角产生各种影响。顺带一提，本作负责人物设计的是广受好评的《狼与香辛料》的绘师文仓十先生。

再见吾爱

机种 NDS
类型 AVG

●FuRyu●1人用●价格未定●2009年春●日版

深沉细腻的美式AVG



←游戏的风格偏向深沉细腻，这也很符合故事的时代背景。

《再见吾爱（farewell my lovely）》是上个世纪中叶美国知名的推理小说作家雷蒙.钱德勒的代表作之一。作品讲述了私人侦探菲利普.马洛的一次奇遇。主角被莫名地卷入了一场谋杀案，在之后的调查中，形形色色的人们粉墨登场。究竟真相为何？本次这部小说NDS游戏化，没看过原著的话，不妨去NDS上探寻事件的真相吧。



↑故事发生在一间酒吧里，各色人等的人都会参与到事件当中。

↓为了寻找未婚妻而进入酒吧的男主角却被莫名卷入了一场谋杀事件。



噬魂者 热斗共鸣

机种 PSP
类型 FTG

●BANDAINAMCO●1-2人用●5040日元●2009年1月29日●日版

以大人气动漫作品《SOUL EATER》为基础的爆裂乱斗动作游戏登陆PSP。秉承此类游戏的优点，玩家只要通过简单的操作（如攻击键+方向键）就可以组合成多彩的技巧，诸位角色特色鲜明，连段十分爽快。

挥动魔镰切拓出光辉未来！

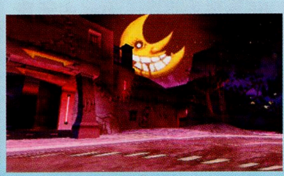




↑游戏的舞台是原著中的“死神武器职人专门学校”，那些剧情究竟如何体现呢？

游戏以原作的第一话到二十四话剧情为基础，收录了超过50个以上的任务，而且登场角色都实现了全语音（不过不知道是台词全语音还是战斗时语音），除了对战之外，也有一定的收集要素，原著爱好者和乱斗ACT的FANS不要错过。







↑与原著相同，魔武器能在战斗中变为人形进行支援。

游戏品质

心的感受 文的传达

迷宫系列近年来非常吃香	有着另类系统的角色扮演
陆行鸟忘却时间的迷宫	**创世法典**
	
NDS/Square Enix 2007年12月13日/ARPG/1人	NDS/MMV 2008年11月1日/RPG/1～4人

翔武

本期新发现

编辑部闹苍蝇，苍蝇存活能力就是比蚊子厉害多了啊。

PATAPON2比前作提升太多了，最近开始沉迷中……

陆行鸟忘却时间的迷宫： **相比同是这个月推出的风来西林迷宫，陆行鸟迷宫可以说是简单多了。**从迷宫回到城镇后没有等级复位为1的设定，还有很多比较让玩家觉得亲切的设定。本作是移植Wii版，但在这一作中还加入了不少DS原创要素，比如体验正统迷宫系列玩法的西德模式，在这个模式里等级就归1了。

创世法典： DS上能出现这种游戏确实是个好事，在众多厂商不思进取的时候敢于在系统上进行原创。**这次的预言书系统非常不错，通过元素的收集，可以改变不少事物。**包括武器、怪物以及NPC们，这个系统非常自由，值得继续沿用下去。不过有利有弊，经常要开触摸屏，比较影响游戏整体的节奏。

八房

本期新发现

最近好游戏真的是太多了，大家千万可不要玩伤了啊。

高达对高达真是太好玩了，推荐。上手使用刚加农吧……

陆行鸟忘却时间的迷宫： 游戏画面圆润，角色比较可爱，而且游戏中处处都有FF的音乐，实在是让FANS们赞叹不已。迷宫类游戏大抵都是一个套路，**本作也没有什么根本性的突破，但系统方面本作做得十分贴心，**前期的陆行鸟可以升级，让新人也可以简单上手，后期的希德则秉承了级别归1的传统，照顾到了FANS的探索欲望。

创世法典： 优点缺点都非常突出的作品，作为核心的预言书系统非常有趣，研究各种搭配、组合武器都是亮点。剧情、画面和音乐也不错。**缺点就是某些细节的设计非常不体贴，**预言书格子挪起来很麻烦，切换页面太频繁耽误时间，连击系统感觉是额外硬加上去的，强制使用而且妨碍玩家调查，希望下次改善。

一狼



本期新发现

时空之旅的复刻版还算可以，可惜节奏偏慢，流程略长。

DS版北欧战神传的素质不错，可惜被SLG系统给毁了。

陆行鸟忘却时间的迷宫： 以FF系列的著名角色陆行鸟为主角的迷宫类型的游戏，游戏中穿插了大量FF系列经典的音乐，熟悉的玩家一定倍感亲切。**片头CG也秉承了FF系列的水准，游戏中还穿插了大量的真人语音。**当然，作为迷宫系列来说，虽然系统风格上基本相同，不过等级继承这一点仍然和正统迷宫有些差距。

创世法典： 之前听八房强烈推荐，于是一狼也小试了一下这款游戏，系统的确非常有创意，装备元素等系统让人觉得耳目一新。**不过游戏的画面和音乐方面的确非常一般，而且随着剧情发展音乐的频繁切换也让玩家觉得非常别扭。**战斗的时候让人更感觉像是动作游戏，总之作为RPG来说本作只能称得上一般。

交友 四川 陈宇航 干得不错，不用鄙人货比三家了，就认PG！
男，19岁，四川大学江安校区08级，QQ824497276

朴实平淡上手简单的RPG游戏

思乡之风



NDS/Tecmo
2008年11月6日/RPG/1人

虽然是RED开发的，但是不得不赞一下MATRIX的强大技术力。**本作一看就是用了FF3DS和FF4DS的引擎。特别是战斗画面，以及那个地图探索系统。**本作的系统中规中矩，不过正是由于中规中矩，在系统上也没太多可研究的余地，如果能把FF系列那种系统研究价值高的风格借鉴过来就好了。

非常中规中矩的一款RPG，可以说是向FF看齐的作品。**画面柔和干净，音乐大气，剧情也很不错，飞空艇驾驶确实很有感觉。**缺点是升级系统略嫌平常，没什么亮点，通关前的战斗基本没什么难度，没有紧张感就无法让人投入其中。通关后的BOSS血量太高，但打法单调，也算是败笔之一。总的来说不错。

非常中规中矩的一款RPG游戏，一狼费尽半天功夫，没发现比较独特的优点，不过也没挑出什么缺点出来，最后犹豫再三，勉强给予8分的评价吧。画风还算可以，灵活使用上下屏的优势很直观的显示迷宫地图，这一点非常体贴玩家，**唯一一点不满的是，前期似乎难度不够大，玩起来不刺激。**

名作复刻才是众望所归

风来的西林2沙漠的魔城



NDS/Chunsoft
2008年11月13日/ARPG/1人

本作是移植的GBC版，由于GBC版的系统已经比较成熟了，所以本作在系统上没有进行改进。**倒是在部分迷宫上进行了改进，然后还增加了3个新迷宫。**在本作中，玩家可以通过无线联机以及WIFI联机的方法来使用救助系统，用来帮助其他在迷宫中遇难的玩家，用救助点数还可以交换一些道具。

游戏对操作感和画面都做了优化，但一点也没有在难度和系统上妥协，依然秉持着出迷宫级别归1、死亡后丢失道具等设定，让人打起来十分投入。**DS版新加3个迷宫，老迷宫也进行了改良，每个迷宫都个性十足，隐藏要素十分丰富。**游戏剧情短而有张力，音乐极为传神，实为不可错过的佳作。

迷宫系列在GBC时代的名作终于在DS上与广大玩家见面，虽然一狼也曾经一度是迷宫系列的忠实饭斯，不过根本原因还是在于特鲁内克系列和DQ有所渊源吧。**本作在系统上的确非常体贴，地图显示、移动速度等细节方面的设置非常详细，**不过，果然没有DQ风格的迷宫系列我还是玩不下去……

格斗高手们要坚持每日修炼

拳皇大蛇篇



PSP/SNK Playmore
2008年10月28日/FTG/1-2人

对于PLAYMORE这种做法，真是让人深恶痛绝啊。不出原创新作就算了，做合集毕竟还是能有些意义的。**但是，玩起来居然会出现拖慢的现象，而且还频繁读盘。**相比之下还不如去玩模拟器。玩模拟器既不会拖慢，也不会出现频繁读盘，最多也就放弃一点少的可怜的收集要素罢了，所以，非常不推荐大家玩。

同样复刻，这款作品态度就要恶劣一些，首先，游戏本身没有任何改变，就是官方模拟器，连音乐都没有重做，收集要素也少得可怜。这些都是枝节问题，**但作为格斗游戏，最讨厌的是联机时居然会卡慢丢帧！每次进游戏、切换时候还会频繁读盘，**以出招表图片做掩饰，总之，是一款很没诚意的作品。

一狼虽然称不上是拳皇系列忠实饭斯，不过对于KOF系列的97、98两作也是有着强烈的执念。这次的PSP版一狼当然不会错过，收录了94-98五款游戏，而且游戏还新加了静态的片头。不过，不知道是不是PSP机能注定不能比肩PS2的缘故，**游戏中每场战斗之后都有短暂的读碟时间。**

高达FANS们不能错过的游戏

高达VS高达



PSP/NBGI
2008年11月20日/ACT/1-4人

本作移植的是街机版，移植到PSP上可以说很明智，毕竟PSP上也出了不少高达的射击游戏，机能画面完全不成问题，而且本作重在联机对战，掌机上联机也很便利。**这款游戏对动作的要求和对战术的要求相对高一些，特别是在2V2的对战中。**在PSP上推出很有可能是为了以后继续推出续作做出的尝试。

街机好评作的移植版。游戏的平衡性把握得非常好，几十台性能各异的机器加上COSTOVER、射击COMBO和GCO等系统，使得游戏非常值得钻研，对战非常爽快。**虽然隐藏机只有4部，剧情部分也十分薄弱，但联机作战才是乐趣所在。**缺点是画面色彩和线条有些生硬，新加入的系统还有待协调、融和。

虽然不是高达饭，不过玩到游戏的时候的确也“燃”了一下。**游戏收录了大量的原声优配音，战斗中的背景歌曲也给人留下深刻的印象。**战斗方面，一狼还是愿意玩无双那样的冷兵器系，高达这样的对战还是免了。只能勉强给7分的评价了，我实在是体会不到高达游戏的乐趣何在。

魔界战记中的企鹅也成了主角

普利尼 我当主角可以吗



PSP/日本一SOFT
2008年11月20日/ACT/1人

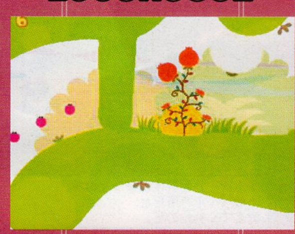
可以说是最近最硬派的动作游戏了，游戏从剧情到人物的设定都非常有趣，音乐方面也做的非常不错。**跳跃手感可比魔界村，游戏难度可比洛克人，难怪给你1000条命，就是让你随便造的。**如果你因为这个游戏看起来可爱，那就中计了。后期的关卡和敌人很让你抓狂，挂个几十条命过去是正常现象。

企鹅冒险记。虽然游戏发卖初期打着“史上最弱主角”等口号，但可爱的画风和轻松的音乐都无法让人紧张起来，不过几关之后，游戏的峥嵘面貌就开始显现了。**游戏手感不可谓不好，画面不可谓不清爽，BOSS也没有太复杂，但难度实在是让人落泪，**玩过的人都能体会到：那1000条命真不是白给啊！

以魔界战记系列中的著名角色普利尼为主角的动作类游戏，之前就看见电软的某女编辑沉迷于本作试玩版不能自拔，现在一狼终于领略到这款游戏的乐趣。画风还是一如既往的可爱，音乐及角色声优也是秉承了魔界战记系列轻松搞笑的风格。**唯一的缺点是操作感欠佳，跳起至空中以后不能改变方向。**

大受好评的女性游戏续作登场

LOCOROCO2



PSP/SCE
2008年11月22日/ACT/1-4人

LOCOROCO2终于来了，角色和关卡设计可爱，很受女性玩家们青睐。**不过这个游戏通关比较简单，如果想全收集或者进行时间挑战，也不是件容易的事。**这也是因为操作方法简单带来的影响，游戏的探索方面还是很有可玩性的，而且本作中还加入了不少小游戏，比起前作来讲确实丰富了不少。

系列最新作，容量很大。游戏方面基本没有大的变动或者新系统，主题曲依旧很吵闹，但说起来，前作的高难度在初期并没有体现出来，大概是顺应主要受众的要求有所降低。画面方面还是简单明快，**只用三个按键就可以轻松游戏，没有玩过前作的人也可以轻松上手——不过总觉得有点乏善可陈呢……**

大名鼎鼎的乐可乐克系列的第二作，游戏基本上保持了前作的原貌，画风也非常清新可爱。感觉本作还是更适合于女玩家吧，只用LR和圈键即可进行游戏，上手也非常的简单。**不过时间玩久了有一种比较单调的感觉，如果游戏的节奏更快一些似乎能更好吧，**游戏占用的容量太大也是缺点之一。

交友 福建 沈雯雯
我是贵刊的一位新读者，虽然玩游戏很久了，但是都没有自己的掌机。
女，19岁，福建省泉州市鲤城区承天巷46号，邮编362000

经典栏目《游戏品味》再度开张！每期深度评析一款当期重头游戏的优劣！本期由一狼为大家详细点评DS版北欧战神传，虽然是一款外传性质的作品，不过本作也的确有着自己的特色，不论是《北欧》系列的忠实FANS还是没有接触过这个系列的新玩家都可以尝试一下！



北欧战神传 罪孽背负者
NDS/Square enix
2008年10月30日/SLG/1人



用心体会 深度评析

经典名作终于在掌机上推出最新作品！

创新？抑或是挑战？

熟悉北欧系列的玩家想必已经知道，北欧系列以前推出过两作，最早是在PS上推出的初代，虽然销量只见平平，不过在玩家群中一直留下了很好的口碑。曾经一度以为是游戏界里一大绝唱的游戏，却奇迹般的在06年相继在PSP上推出复刻之后又把系列的新作搬到了PS2平台上。正值两年之后的今天，系列的最新作又终于在主流机种NDS上和大家见面。虽然游戏的类型已经转变为SLG，不过依然保持着系列以往的操作和风范，熟悉的玩家也能体验到原汁原味的感觉。另一方面，以往的迷宫动作苦手的玩家也可以更好的思考战局的安排，将传统的RPG向SLG方面升华，开拓了玩家的视野，让更多的玩家能够接触这个系列。



本作的战斗系统还是和前作差不多，打击感十足。

机能不足？诚意不佳？

但是，明显可以看出，本作相对于前几作来说纵然一如既往的保持着系列剧情方面的优势，不过在画面和音效等方面表现的实在有些差强人意。每次战斗之后人物的POSE动作中，明显的马赛克效果实在让人质疑厂商对待本作的制作态度。DS机能不如PSP这一点是明显的，所以考虑到制作迷宫和晶石系统可能达不到预期的效果，所以战局改变为SLG类，战斗中再回归以往的组合连击技，这一点在创意方面也是值得称赞的。多重的分支路线也能让玩家能够多周目通关达成所有结局，极大程度上把游戏的余热发挥到顶峰。既然游戏中导入了大量的真人语音，不过在游戏中后期不少地方却明显的赶工忽视了剧情对白方面的配音，从而让玩家感觉开头游戏的派头十足，而后期却非常令玩家失望。

新手向？重度向？

最后不得不提到的就是女神之羽这个系统了，这个系统也是本作最大的亮点所在。使用女神之羽的话，所用的角色就会强制能力强化十倍，但是在战斗之后也会强制阵亡，可以理解为一把双刃剑。正是因为这样一个系统的存在，新手也能使用女神之羽轻易过关，而喜欢挑战的高手也可以发挥自己的极限全程不使用女神之羽。不过，中间的几章敌方实力非常强劲，不使用女神之羽的话，对玩家的战术也是个严峻的考验。这个系统的存在使游戏的自由度能够得到更好的发挥，玩家的玩法也是多种多样。此外，游戏的流程略短，可能是容量都做在语音方面的缘故，这一点姑且可以原谅。总体上来看，本作的素质还是不错的，推荐大家尝试一下。

综合点评	
画面7分	CG还好，人物马赛克严重
音乐9分	秉承系列风格，但音源所限
操作8分	除去战斗连击，全程几乎无操作
系统9分	多重结局和分支的设定耐人寻味
总评33分	（满分40分）

普利尼 PRINNY ~俺当主角行吗？~

这款以魔界战记人气配角“普利尼”为主角的动作游戏，当初一经公布便受到了广泛关注，试玩版更是勾起了无数玩家的欲望，这次的正式版如约而至，大家就来试试究竟这只小企鹅有什么本领吧。 文责/八房 美编/伟哥



PSP	普利尼 我当主角行吗？
ACT	●日本一●2008年11月20日 ●1人用/5040日元●记忆容量370k

剧情与背景



魔界，一切以力量为先的弱肉强食的世界，居住在这里的生物都要遵从森严的等级制度，而金字塔的最底层，就是一些被称为普利尼的小生物。按照解释来说，普利尼是生前犯过大罪的人类的灵魂，圆滚滚的企鹅内部其实并没有实体，所以一旦被粗暴的对待，就会BOMB的一声爆掉……不过就是这样的小家伙，却不得不服侍魔界中最为凶恶的魔神之一——尤多娜。

某日，急匆匆的主人公跑到了尤多娜的居城，却发现一路上都是惨遭虐待的同伴——原来尤多娜的点心不知道被谁偷走了，她现在正在大发雷霆，而主角就理所当然地成了出气筒。结果是主角被勒令在明天之前找到传说点心，否则普利尼队就要被全员处决掉……不过还好，尤多娜大发慈悲地赐给了主角一条作为主角象



征的围巾（虽然只是围巾而已）。于是随着主角被一脚踢出城堡，普利尼1000人大军的冒险就此开始了。

基本操作

作为主角，普利尼的动作相当丰富，不过即使流程进展也没什么变化，所以从一开始就向着熟练掌握迈进吧。



跳跃：×键为跳跃。在落地之前再度按×就是二段跳。和某传统高难度动作游戏（无奖问答：你猜我说的是哪个？）一样，普利尼跳起后是无法改变轨迹的（落点固定），也无法通过按键时间长短来修正跳跃的高度，所以新上手要注意，初上手者经常有靠着墙想往前跳但变成原地跳跃的情况，很烦的人哦。还好，二段跳时可以在改变方向，而且虽然本身仍旧是固定轨迹固定高度，但由于可以在跳起之后随意使出，所以其实通过二段跳时机，间接改变跳跃的高度和轨迹。

攀爬：跳到可以攀登的位置之后按相应方向键。很多游戏都有的动作，为什么要单独提出来说呢？其实关键在于普利尼还没有正式爬上去时候的悬挂状态，这个状态下其实高处的

判定非常小，除非敌人直接走过来踩到普利尼的脚，一般是不会受伤的，所以爬在边沿时可不要太着急爬上去，先看看情况再说吧。



下落攻击：在空中按下+×键就可以用出下落攻击。由于普利尼会直挺挺地原地落下去，所以其实下落攻击也是空中变线的一种手段。在CHECK POINT处下落攻击可以保存位置，如果挂掉的话从那里重新开始，而用下落攻击砸到敌人，则可以把敌人砸到眩晕状态并且积攒COMBO槽。而对于BOSS战来说，下落攻击就更为重要。大家看，BOSS的血槽旁边是不是有许多骷髅标志？这是BOSS的气绝值，只要用下落攻击将BOSS气绝值削减到0，BOSS就会短时间内防御力大降，傻呆呆地任主角攻击。哦，当然也有部分长刺或者会爆的敌人不适合坐上去……



攻击：按□即可用出连斩，连续斩击的对手会处于硬直，但一旦脱出斩击范围可就危险了哦。在空中连续按□的话，则可以使出滞空攻击，真的是滞空哦。两者的威力基本一样。不过无法持续很久，而且攻击结束后只会原地落地了要注意。

冲刺与滑行：只要按住○不放，普利尼就可以开始转圈圈了，松开之后，普利尼就会——晕掉不能动。正确的用法是在蓄力发光后按住方向键再放开，普利尼就可以高速向指定方向跑一段距离（大概8~9个身位），如果这时起跳的话，跳跃的横向距离会加强很多，辅以二段跳，可以跳到许多远处的高台一类的位置。

当然，对于企鹅来说，如何避免被打到是必要的，所以无敌技巧的相当有用了——当蓄力之后进入跑动时，只要按下键，普利尼就会一下滑倒在地，这时主角是全身无敌状态（身上有蓝色光晕），善用可以躲开许多危险。无敌的时间和滑动的距离与跑动的距离成正比。

投掷：在桶、爆弹和被打晕的敌人附近按△，就可以将其举起来，再按一下就可以丢出去，用途也非常广泛啦，比如把炸弹丢到爆弹上引起爆炸，把很坚固的敌人丢进沟里等。需要注意的是，直接把敌人或者爆桶丢到敌人身上并不会直接伤害到对方，可不要误算哦。

隐藏要素一览

里（阿丽莎）模式：传说中日本一的新作的女主角，结果游戏未能发售，从此以后就背负上绝对当不了主角宿命的悲运少女——阿莎奇。每次普利尼回到据点之后，都可以从两边的城门上向上跳跃，得到残破的信。共有10封信供玩家收集，都集齐后打通游戏或者GMAE OVER（比如逃亡），即可选择阿莎奇模式，关卡难度比本传高，每关的BOSS都是阿莎奇。或者在标题画面把光标停在新游戏上，输入△□×△□×○也可开启。

练武之塔：本传游戏中，每关都藏着三个LUCKY DOLL，只要与它处在同一屏幕内使用下落攻击就会出现。LUCKY DOLL总数达到70个时与据点博士交谈即可开启练武塔，顶端可与魔界战记主角拉哈路转生的普利尼对决！战胜后收集满100只LUCKY DOLL，进入魔王城会出现"作战"选项，与艾多娜对决。战胜艾多娜之后再度回到练武塔顶端，即可对战全游戏最终隐藏BOSS超魔王巴尔转生的普利尼。

普利尼流星：非逃亡耗尽1000条命，下次开始后即可使用消耗普利尼的流星轰炸。

玩后感

画风可爱的本作，其实并不能算是完全的休闲游戏哦，有些部分其实还是相当有难度的。不过游戏很体贴地为我们提供了两种难度——标准难度下，每条命都有3点HP，而困难模式就和魂斗罗一样啦……游戏的动作圆润，手感虽然古朴但并不生涩，3D的背景也很鲜艳，风格突出，玩起来确实非常有愉悦感，加上难度带来的紧张感，整个游戏节奏张弛有度，无论是新手还是老玩家都可以轻松上手，有空的时候随便拿起来玩两局吧。



高达VS高达

PSP ACT ●NBGI●2008年11月20日 ●1-4人/5040日元●记忆容量350K

文责/八房
美编/伟哥

系统说明

游戏采取2vs2的对战模式（依据情况，还有单挑、1vs3或者2vs3），支配战斗的是左上角的“战力槽”。敌我双方的战力槽都是6000，而每架机体固有一个COST值，分为1000，2000和3000三个档次，越强的机体消耗也就越高。每当被击破，我方就会损失与所乘机体COST等量的战力值，没有战力了即算失败——是用便宜一些的机体进行物量作战还是尖兵出击？这一点就要随机应变了。



战力这个设定是传承自街机平台，为了避免平衡性问题，本次加入了COST OVER这一概念——如果剩余的点数比出击所需要的点数要低，那么出击的机体会损失相应的HP，比如在只有1000点的时候出击了3000点的机体，HP就只有满值的1/3。

除了战力槽，左上角还有GCO（地图炮）蓄力槽，击坠敌机或者受伤的话，这个槽可以增长，满后就可以使用强大的范围兵器。而左下角则有着难度和机体状况（数字表示机体的HP：装甲）。与之相对的，屏幕的右下角依次是机体的呼叫援护次数和三种武器的残弹，子弹用完的武器暂时无法发射，要注意控制哦。屏幕右上角是雷达、剩余时间。锁定敌人时，敌人身上的光圈会从绿变红（三种颜色代表3种命中率），而被敌人锁定或攻击时，屏幕边侧还会出现预警光标来指示。

哦对了，本游戏的隐藏机体还是有的，不过很少：通关四次，可以依次拿到钢加农、京宝梵、GP01和命运四架机体，EXIA一系是没有的啦，等下次吧。

操作与技巧

和高达战争系一样，本作也可以自由设置键位如下图，不仅基本键，组合键也可以设置快捷方式。不过不得不说，本游戏的默认键位实在烂透了！【色字】有很多重要动作都无法顺利使出，所以还是自己换吧。这个键位是我用的，玩惯了高达战争系列的玩家大概会很熟悉吧。基本操作方法与GB系很相似。

A：射击 B：格斗 C：跳跃，连按为冲刺 D：切换锁定目标

E：通信（切换NPC队友行动方略，与队友交流。

A+B：副武器射击，本游戏中副武器可不一定弱哦，每架机体都有不同风格的武器。

B+C：特殊格斗。相对比较特殊的格斗，往往具有某种独特的性能，或者可以混杂在其他技能里并用。



A+C：特殊射击，也就是第三种武器的应用，用途从换装到牵制攻击各不相同。

A+B+C：呼叫援护。援护机体一般比较脆弱或者有时间限制，但性能从保卫到辅助攻击一应俱全，要积极使用。

A或B按住不放：蓄力射击或格斗，并不是所有机体都有，一般来说威力较高，但硬直会比较大。

跳起后两下方向键（侧移指令）：变形。

连点E两次：GCO槽满时发动地图炮攻击。地图炮的威力超高，范围也很大（各有不同），但有一定蓄力时间，很难直接命中。一般来说可以用来逼迫对手逃跑，伺机攻击，或者抓对手倒地或挂掉重生的时候放打时间差。被自己的GCO打中会被高高打飞，但处于无敌状态，可以好好利用哦。

术语和心得

BD：BOOST DASH，冲刺；CS：CHARGE SHOOT，是蓄力攻击，不单指射击哦，格斗也算。CSC：CHARGE SHOOT CANCEL，蓄力取消。指用蓄力攻击取消其他攻击，操作方式是按住键蓄力，然后用其他键攻击得手后再放开蓄力键。KOH：KING OF HEART：每次战斗中一口气打出250以上伤害就可以得到红心之王的褒奖哦。



派生技：虽然基本操作只有几种，但各类格斗攻击，在空中、地上时使用都会产生变化，冲刺时也会有特殊动作，性能各不相同，无论是连续技还是用作其他用途，想掌握一部机体就一定要熟悉其性能（这点和格斗游戏很像）。

受身：被敌人击倒地后，快速按键（方向或者攻击键）可以迅速起身，部分机体还可以按跳键蹦起来，是否受身起身速度差别很大，灵活运用可以化险为夷。

盾系统：此作盾被分为实体和光束两种，实体盾属于自动防御，但耐久很低，光束盾的用法则是后+格斗，善用盾可以极大程度提高生存力，只是盾不能挡格斗，要注意。

巧用特殊动作：一些动作具有无敌时间，比如高达MK2脱下装甲、元祖高达的特殊格斗跳叉，擅用可以保命。此外，有时动作做完后机体会有个很大的硬直动作，这时可以召援护出来，以援护动作取消硬直，比如钢坦克的射出核战机，按出来之后马上叫援护，就可以看到飞弹机和援护同时出现。



玩后感

本作算是近年新崛起的系列之一，游戏热血豪快的战斗、丰富的战略性和极为值得研究的对战技巧都使得游戏具有很高的耐玩性，这次移植PSP也是试水之作（其实，CAPCOM的战国Basara也使用了类似系统哦），虽然是乱斗对战，但CAPCOM确实像格斗游戏一样精心设计了每架机体的性能，几乎完全没有无用的机体，对战时的斗智斗勇可以说是精髓所在。除了大体，游戏的许多细节设计也非常用心，比如有关系的角色一起出战时，还会有特别的台词，有些很搞笑哦。比如阿斯兰与伍索+哈罗一同出击时，阿斯兰会说："呦！哈罗！"，而伍索的哈罗居然也会答应："阿斯兰你好！"（而类似EXIA+UC高达的场合，刹那会说："高达！不过是旧式！"这样的台词恐怕会让UC饭五味杂陈吧……）游戏本身手感很好，爽快度也很高，但本次调整后机体略显沉重，画面缩水严重，多人对战有掉帧现象（可以通过媒体安装功能小幅度改善），试验的痕迹很重。一边津津有味的玩着一边期待续作吧！最后附赠最高难度通关图一张，大家共勉之。

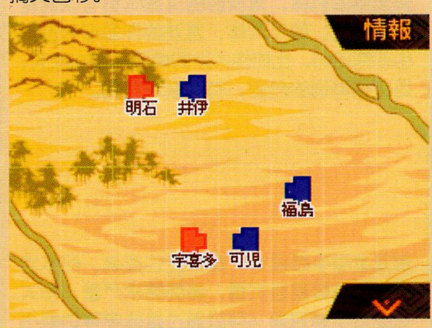


热作冲击波



游戏简介

本作是以日本战国历史上关原之战为时代背景，站在西军的立场上来描述当时关原之战战斗故事的一款游戏。玩家所要扮演的主角是当时西军的总指挥石田三成，以东军总大将德川家康为主要敌人，而游戏中所登场的武将基本上都是在历史上参加过关原之战的人物，基本上和历史上一致。不过，人物的画风和性格刻画方面相比历史上更有一些适合游戏风格的搞笑色彩。



↑战场上的形势将会以棋子的形式展现于屏幕上方。

登场人物简介

石田三成

本作游戏的主人公,发誓效忠于丰臣家,一直相信自己的直觉,不管是敌人还是朋友都会坦诚相待。因此而时常被左近称之为“白痴”,当然这也正是三成最大的优点所在。三成拥有一种识别别人心灵的“天之眼”的力量,所以也能够在战场上预测未来把握胜局。

岛左近

三成的家臣，天下著名的军师,虽然口头上经常冒犯自己的君主三成并称之为“白痴”，不过实际上却对三成非常的敬服。

宇喜多秀家

西军的主力战将，虽然实力上堪称非常强劲，但是自己过于自傲也是最大的缺点，时常看不起比自己地位较低的三成。但是，经过三成的说服，宇喜多终于愿意效力于三成,听从三成的指挥，所以实际上看似比较轻率的举动，其实都是三成在幕后指使。

福岛正则

东军的武将，以前虽然也属于丰臣家的家臣，但是他却认为是因为三成的缘故而使自己不能受到重用，所以怀着怨恨的心情参加了东军队伍，在关原之战中担任先锋部队。

井伊直政

东军的武将，为了自己心中所坚信的正义代表——德川家康而身着红色战铠活跃于战场之上。在关原之战中却抛弃了先锋正则独自突入敌军。

第一话 雾の中の真实

开始有很长的剧情，主要交代当时的故事背景和登场人物。等待剧情结束之后，岛左近会询问主角和福岛正则作战最好派谁来指挥，这里当然要选择宇喜多秀家了。接着，岛左近

会继续询问敌方的先头部队会是谁，此时要选择福岛正则。之后把光标移动到宇喜多的部队上按L键查看报告，之后会得知战场上雾比较浓,不容易发现敌军。等待地图上发现敌人位置之后，再指挥宇喜多让他和明石军合流。接着会发生剧情可儿军突然出现，并与宇喜多军对峙。此时继续查看明石军的报告，会发现前方的敌人并不是福岛而是井伊。之后福岛军会出现在宇喜多军周围，这样宇喜多就会受到可儿和福岛的夹击。此时要指挥宇喜多让他撤退，但是宇喜多却不听劝阻。之后继续选择让宇喜多撤军，下面就会进入说得战。

发言　情報
精鋭の鉄砲隊
戦場は霧が濃い
明石隊の敵は井伊
挟み撃ち
詳細

←在说得战中，必须要根据对话选择正确的证据。

说得战中首先陈述两面夹击的利害，然后再告诉宇喜多铁炮队是唯一给予敌人打击的手段。接着，再指出明石队的敌人是井伊，因为井伊和福岛两军在途中走散了，而理由就是因为战场上雾比较浓。最后宇喜多会再次要求出击，此时选择否。之后再选择最后一项陈述战斗胜利才是大家的共同目标。之后说得成功，宇喜多按照石田的指挥撤军，和明石军排成了一字阵型。此时即可指挥两个部队向敌人发起铁炮射击，之后可儿军阵亡。

之后井伊军会移动到明石军身后，此时要指挥宇喜多军后退，再指挥明石军前进，然后就能形成两面夹攻的阵型，之后再指挥两个部队发动铁炮攻击即可。之后顺利的击破了井伊和福岛军，西军战斗胜利。

第二话 それぞれの思惑

开始剧情之后，选择移动指令来到大谷军阵地，并选择和大谷吉继对话，把所有对话选项都选择一次以后，再选择注目指令，之后用触摸笔点击画面上的树，之后岛左近的女儿会从树上掉下来。剧情结束选择移动指令来到岛津军阵地，这里会遇到岛津丰久和小西行长，选择会话指令触发全部剧情即可。之后再移动到“岛津军阵地里手”，这里会遇到一个女忍者，不过她马上就会逃走，接着选择“注目”指令调查地上留下的纸张即可。之后再移动到岛津军阵地，再移动到本阵前，调查旗子中间空白的一处，接着再移动到本阵里手。调查画面可以得到“丸められた旗”和“裂かれた阵幕”这两个道具之后即可进入合战剧情，之后可以保存进度。

首先查看小西军的报告，之后地图上会出现稻叶、筒井和田中三个敌人，之后继续给小西下令让他撤军，之后选择“是”并出示“枪ぶすま”作为证据。接着可以按B键切换战场，查看丰久军的报告，之后进入和丰久的说得战。

首先选择第一项“小西队と岛津队が动く必要”，之后对方让自己出示石田和岛津并没有见过面的证据。选择第二项“进言を门前拂い”之后，在弹出的选项中选择中间的选项“颜をあわせていない”，之后再出示“にじんだ书状”作为证据。之后岛津会发怒并说石田撒谎，此时选第三项“谁でもない”谁都没有说谎，而岛津所访问的本阵却是“ニセモノだった”，但是岛津却说虽然早上雾比较浓，但是自己确实看到了石田三成的旗子。之后再说出“旗が无い”的事实，接着拿出“裂かれた阵幕”作为证据。这样就能说得成功，石田和岛津都识别出了敌人内讧的计策。



←游戏的画风非常清新，也突出了各种人物的性格。

玩后感

平心而论，这款游戏的素质还是相当优秀的。画面比较亲和，音乐也颇具战国时代的风格，最主要的，玩家在游戏中能够感觉到自己似乎就身居于战国历史中，切实体会到战场上指挥每一个步骤的重要性。喜欢历史题材、或者对日本战国感兴趣的玩家一定不能错过本作。不过，游戏中全程没有语音也是一大缺憾，不懂日语的玩家玩起来可能会有些困难，而且游戏的文本量也比较大，估计短时间之内不会推出汉化作品。



虽然KOF系列从99以后便走了下坡路，之后被playmore收购，如今的作品已经没有了往日的风采，不过，在多数玩家的心目中，KOF的地位还是无法撼动的。　文责/一狼　美编/伟哥

拳皇-大蛇传说

PSP　FTG　●SNK playmore●2008年10月28日●1-2人/39.99美元●288KB

游戏简介

本次PSP上推出的拳皇-大蛇传说一共收录了系列的KOF94、KOF95、KOF96、KOF97、KOF98计5款作品。除了完整保留了街机版中的所有元素外，各版本还加入了相应的通关特典等要素，此外还搭载了任意改变角色颜色的“编辑”模式。



→PSP版拳皇的标题画面，在视觉上给了玩家焕然一新的感觉。

本系列不仅在男性玩家中非常受欢迎，由于画风和同名漫画的缘故，不少女性玩家也对本系列非常青睐。街机时代没落以后，playmore一直在家用机上不断的推出系列的复刻作品，虽然有骗钱的嫌疑，索性其中也不乏有不少素质优秀的作品。不过，由于PSP模拟器的成熟，不少玩家早已经在掌机上领略到了这个系列的魅力，这次的合集推出，恐怕在玩家群中影响不大。

标题菜单详解

本次厂商厚道的加入了静态图片作为片头演示，音乐也是忠实于系列原作，熟悉的玩家一定倍感亲切。在标题画面内按X键为确定，圈键为取消，这一点美版一直与日版不同。

KOF 94-98	进入对应的KOF游戏
CHALLENGES	挑战模式
OPTIONS	游戏设定
MEDIA	原画鉴赏

KOF 95系统详解

在系列最初代的作品KOF94中，根据国家把玩家可以选择的队伍划分为8队，而且队员固定不能自由选择，只能作为KOF系列的雏形，这里就略过不介绍了，所以还是从KOF95为大家讲解一下游戏的系统。

作为大蛇篇的第一章，从KOF95开始，玩家可以自由选择3名角色来组建一支队伍，而且，玩家在选择队伍的时候会有提示让玩家选择是否要自由选择队伍。在前作94中树立的人气角色草雉京当然在本作中继续登场，此外，后来居上人气甚至已经超越草雉京的角色——八神庵也与玩家见面了，从此大蛇篇的故事拉开了序章。



←KOF94里面只能选择整个队伍，不能单独选择角色。

系统方面，回避攻击（回避后可以发动反击）系统正式登场。在连续技中灵活配合回避攻击的话，可以组建出更强力的连续技。而且，从本作开始，角色之间的相性援护系统也正式开创。在平衡性方面，爆POW的状态下角色的

攻击力将会增加为1.5倍，所受伤害将会变为1.125倍。从本作开始，KOF系列变和CAPCOM的街霸系列有了明显的划分，成为两种不同风格的系列。独特的游戏性和自由组建队伍顺序的系统在玩家中获得了一致好评，此外，只要输入特定指令的话，还可以使用两名隐藏角色。

KOF 96系统详解

在KOF96中基本上系列的系统已经发展的非常完善，除去大门和克拉克两位角色之外，所有角色的回避攻击系统被废除，导入了新的紧急回避系统（前后翻滚）。此外，游戏还增加了前冲跑步、小中大三种幅度跳跃、拆投、空中防御等新系统的导入，使得游戏变得空前的完善。因为在前作中玩家只要防御等待机会即可制胜，所以本作中飞行道具被大幅的消除，整个战斗的主题变成近身战为主。此外，本作开始不少角色开始拥有复数的超必杀技，玩家的体力值下降到1/8的时候就会进入爆POW状态，可以使用威力绝大的超必杀技。平衡性方面也做出了适当的调整，爆POW状态下攻击力也适当削弱。



→KOF98才是玩家心目中KOF系列平衡性最好的一作吧。

另一方面，从本作开始剧情有了分支路线，玩家自由组建的队伍有时会有独自的剧情，整体上大蛇篇进入正题。掌握大蛇篇关键因素的暴风（ゲーニッツ）和神乐也纷纷登场，游戏的主题风格也由“SNK角色梦幻对战”转移到了KOF系列自由独有的路线中。最后，爆衣系统也从本作开始被废除，只有坂崎尤莉会在时间结束的时候露出肩膀的动画演示。

KOF 97系统详解

KOF97作为大蛇篇的最终章，在玩家群中获得了极高的评价，甚至在国内至今仍有玩家在争议97和98到底哪一作最高。97以后最大的特点就是玩家可以自由在ADVANCED和EXTRA两种模式之间选择，ADVANCED模式的特点是拥有气槽系统，玩家使出特殊技或者防御对方的攻击时均可以积攒自己的气槽，最大可以积攒3行。只要拥有一行气槽的话就可以随时使用超必杀技和防御回避、防御反击等特殊指令。此外，消费一行气槽也可以直接进入爆POW状态。而EXTRA模式则与96之前的作品基本相同,不过跳跃只有两种幅度，跑步也会变成小跳动作，回避攻击也可以使用，适合打防御战的角色选择使用。



↑KOF97应该是中国玩家玩的最多的一作，不少玩家仍然经常在网络上与玩友切磋。

本作中，比赛之前会穿插类似于世界级规模格斗大赛的动画演示，让玩家确实感觉到比赛的气氛。此外，草雉京、雅典娜等特定角色登场之后，也会有自己特有的背景音乐响起。操作方面，本作中必杀技和超必杀技的指令输入不像以往那么严格，玩家能更轻松的发出各种招式攻击敌人。当时，从某种程度上说，暴走八神与暴走丽安娜等强力隐藏角色也严重破坏了游戏的平衡性，不少简单的无限连击BUG也使得游戏一直在玩家群中津津乐道。所以，之后的98相比97而言平衡性方面似乎更加完善一些。

玩后感

说实话原本就没对本作抱有多大期待，所以玩后也并没有什么异样的感觉。游戏基本上保持了街机版原貌，即使调成16：9的画面在PSP上也表现的非常饱满。相比街机模拟器而言，本作联机更加方便这一点就是唯一的优势了，有条件的玩家可以约上好友随时随地的切磋几盘。仅仅收录了97、98这两款公认的最强作这一点就可以看出厂商的诚意十足，作为冷饭来说，本作还是勉强让玩家比较满意的。最后，游戏设定里如果能加入摇杆屏蔽功能则更佳。

曾几何时,在家用机还是电玩业界主流的年代，掌机只不过是件“附属品”。掌机的机能在当时远远不如家用机，只能作为闲暇之余消遣时光发挥其“便携”的优势。然而,谁曾想到如今家用机已经走了下坡路，掌机已经和家用机市场平分秋色，不少家用机上的重磅大作纷纷转战掌机平台。今天，就让编辑们带领大家一起来回顾一下那个已经被我们淡忘的年代，并展望一下掌机市场今后的发展吧。



文责/八房、一狼

我们所经历的掌机时代

难以忘却的回忆——掌机启蒙的GB年代

任天堂于1989年4月21日发售的GB系列初代主机，其累计销量已经突破了一亿台。当时的GB主机虽然画面简陋,不过也诞生了不少诸如“口袋妖怪”这样的怪物级游戏软件。或许大家并没有亲身经历过GB年代，可能无法理解那个时代掌机游戏的乐趣，不过当时的掌机游戏也是非常受欢迎的。GB时代一直维持了10余年,直至21世纪以后还有末期的赛尔达时空之章、大地之章这样的大作推出，所以，从资历上来说,GB可以算是掌机中寿命最长的主机了吧。

“砖头机”GB时代

为何要称之为“砖头机”,当然是因为当时GB主机体积庞大,足以像一个“砖头”(笑)。当然，拜其所赐，GB主机也是任天堂所有主机中最经久耐用的。记得早年还有人专门测试，GB主机从几层楼的高度掉下来居然都完好无损。虽然主机体积非常庞大，不过握感还算比较舒适,玩时间长了也不会有疲劳的感觉。当时的GB厚机使用4节5号电池，续航时间也很长。尽管没有背光能功能，不过那个时代的玩家可不像现在这么挑剔。



→GB主机的实物图,可以看到熟悉的任天堂红白色调。



↑已经残破不堪的GB厚机却仍然可以继续游戏。

◆缺点是太笨重

作为掌机来说，体积庞大自然就发挥不了“便携”的优势。特别是对于面临学业的学生们,上课拿出这么一台危险的主机出来玩,万一被老师发现没收了可就惨了。不过，技术是在逐渐发展的，GB厚机的存在，就注定着今后会有改良的超薄机出现，也就是下文要给大家介绍的超薄机GBP。



一狼在上初中的时候，从同学那里借来过一台GB厚机来玩，当时沉迷于《时空霸者》这款游戏不能自拔，从而坚定了要省饭钱买一台GB来玩的决心。虽然在现在看来GB厚机体积庞大不太便携，不过，在当时那个年代，有个这样的游戏机玩已经非常罕见了。

交友 上海 金志浩 武哥，谁是编辑部里最老的编辑（不是指年龄上的）有空给小编们排排座。
男，17岁，上海市浦东新区曹路镇顾三村七对外金家宅61号，QQ1058079740



由于八房接触GB太晚，当时已经流行GBP，所以八房对GB的印象似乎略微有点负面了吧——首先是屏幕显影没有GBP那么清楚，此外，4节AA电池的搭载量也实在是有点称得上电池黑洞……不过,敦实的手感(很经造哦)和加上变压器后的续战能力可以说是让人十分满意的。尤其是后来出现了GB兼容机(GB BOY)，让大家只要花很少一点钱就能加入到一起游玩的大家庭里,当初很多珍贵的回忆都是拜这个东西所赐哦。



一狼小时候确实曾经拥有过属于自己的GBP，主机的大小刚好可以放进口袋里随身携带。不过，耗电量太大是唯一的缺点，一狼平均要花2块钱的电池才能玩上一个小时……最后终于决定还是购买外接电源吧。此外，当时就觉得如果掌机有背光该有多好啊……

超薄机身GBP

在初代GB发售7年之后的1996年，改良机种GBP终于与广大玩家见面了。虽然仍然使用GB通用的卡带，不过整体上主机的外形发生了彻底的改变，主机变轻薄了许多，携带更加方便，而且，当时的GBP售价还比GB主机便宜很多，再加上当时《口袋妖怪》等游戏带动了掌机游戏热销的狂潮，可以说GBP时代才是整个GB时代的鼎盛时期吧。



↑GBP相对而言主机外形改变不少，后期还推出过廉价主机。

◆号称是电池杀手

GBP最大的一个缺点，就是使用2节7号电池。对于没有购买外设电源以及经常在户外游戏的玩家来说，恐怕在电池上要花去不少的开销吧。虽然当时谣传只要修改电路板的话，就可以在GBP上使用5号电池，不过对于动手能力不强的低龄玩家来说，未免还是有些不太现实吧。于是，充电电池就成了首选，GBP时代的玩家，想必都会随身携带几块充电电池以备不时之需。



让人又爱又恨的GBP。机器手感轻盈，线条圆润，清晰的大屏幕实在是让人爱不释手。而且续航时间也提升了。但同时缺点也很明显——AAA的电池相当的贵，而且和五号电池不同，便宜货碳棒7号电池极为不耐用，完全用不住，所以电池的开销会让当时还是少年的我们十分头疼。解决方案1：使用充电器。但GBP有个致命的弱点，就是充电口存在设计缺陷，搭配非原装的充电器很容易坏掉（而且充电时是无法调用电池电力的，所以一旦坏掉就会立刻断电）、解决方案2：使用充电电池。充电电池真是个好东西！持续时间长，充电周期也不长，而且可以反复使用。不过话说回来，充电电池的缺点其实来自于它的优点——放电太稳定了……普通电池，在电量不足时电池灯会逐渐减弱之后熄灭断电，而充电电池则是一直保持稳定的电力到底，一旦出现颓势就会在极短时间内“PIU！”的一声跳掉……这对于热爱RPG和迷宫类游戏的八房来说无疑是当头一棒。



←超薄透明紫色主机也是GBP后期任天堂推出的廉价系列之一。

原初之光GBL

GBP好是好，不过有一点实在是让人不爽——它采用的是吸光式TFT液晶，所以如果没有外来光源的话，游戏便无法进行了——而太强的光线又会产生反射和虹彩，玩久了实在伤眼。所以群众们要求加入背光的呼声可以说是相当的高，各类辅助设备（比如插在通信口

的偷电灯）也一度相当流行。但GB系列已经支持了将近8年，实在是有点强弩之末了，即使垄断如任天堂，也无法狠下心来再度大规模推出改良型GB，所以，这款传说中的神机——GBL就只有在小范围内流行，人气就实在是不如GBP了。但实际上，GBL实在是可以称作GB发展史上的一个大亮点。



→在各方面都很成熟的机体，只可惜生得不是时候。

◆**流通太小，名气不高**

如前所说，GBL仅在日本本土小范围内发行，同时GBP也没有停产，兼之价格略贵（在中国，比GBP贵大概100块），所以比较少见，国内就更少见了，八房当年拿到时可以高兴得合不拢嘴啊。机器秉承了GBP的简约，线条十分柔滑，拿起来轻重、大小都非常合适。其屏幕和GBP基本一致，(不像GB系列有个绿底)。该机型最令人称道的就是背光设计，开关分为关-开-光三级，背光模式下屏幕后方将发出柔和的绿色光(类似老式手机)，不用时则可以关闭。由于采用了两节AA电池，所以从经济方面也十分划算，续航时间也比GBP和GB有了相当提高。本体机身只有金色和银色，前者大气华贵，后者风华内敛，材质也非常细腻，实在是让人爱不释手。哎，若是GBL能够早些推出的话，绝对会掀起一波新的热潮啊。



对于个人来说充满了怀念的一部机体，但价格略贵和出场时间太晚仍然是死穴。这款主机登陆中国时，GBP系列已经基本普及,而仅仅在将近一年后,GBC也风风火火地发展起来，所以这款主机在中国市场的寿命就只有将近2年（到GBC正式成为主流为止）。虽然本质上还是一台改版GB,但GBL在各方面的设计,尤其是细节（比如机身后部电池盖贴合手指的凹槽）设计都非常用心,这也体现了任天堂严谨的态度。哎……想当年叹如今啊。



非常遗憾的是，一狼对于GBL这款主机只是听说过，并没有亲见。感觉GBL在当时虽然开创了屏幕背光的创举，但是并没有在机能上做出进步的表现,倘若GBL能发出彩色屏幕并且有背光的话,或许更能让玩家满意一些。

彩色的革命GBC

没有颜色的世界哪行，1998年10月21日，也就是GBP发售的两年之后，号称是GB后续机种GBC终于面市了。不过，虽然GBC有不少彩机专用的卡带，严格的来说，GBC并不能算是GB的后续机种，只能算是GB的改良机种吧。GBC最大的优势是终于改回了2节5号电池的设定，而且耗电量非常小，两节5号电池可以游戏20小时以上。这对于经常在户外和朋友一起联机游戏的玩家来说，可就是一大福音了。



←GBC和GBP在大小上几乎相同，只不过屏幕颜色有区别。

◆**价格太贵一机难求**

不知道是什么原因，当时国内引进GBC的时候价格出奇的贵，只有家境稍微富裕的玩家在当时可以买上一台GBC来体验彩色掌机游戏的魅力。不过，只能怪GBC推出的太晚，之后GBA时代的来临，也就注定了GBC将要提前退出历史舞台。如果真的把GBC当成一个单独的主机世代来看的话，可能GBC也是最短命的主机吧。



不知是不是有了GBL的开发经验GBC也是一台非常优秀的主机，无论是电池续航时间、使用手感还是画面表现都趋于完美，除了不支持背光（大概是受当时技术和经济因素制约）之外，各方面都让人十分满意,而且软件方面也十分跟得上,许多GBC平台的佳作（如DQ3、塞尔达时空&大地等）也极大刺激了玩家的热情，而这种从GB到GBC的流畅的接棒也为几年后GBA的再创辉煌打下了坚实的基础。可以说，虽然GBC的寿命算不上长，但它实在是一部承前启后的好主机。



一狼小时候最大的怨念就是为啥GBC版的DQ3非要彩机专用，自己手里的超薄机为啥不能玩彩专卡带，于是当时做梦都想要一台GBC，不过因为囊中羞涩，最后还是在GBA时代才算终于圆了自己在掌机上玩到DQ3的梦想。一狼小时候曾经从同学那里借到过GBC，可惜没玩上多长时间就还了，没有切实体会到GBC的魅力，以后有机会可以考虑再收一台……

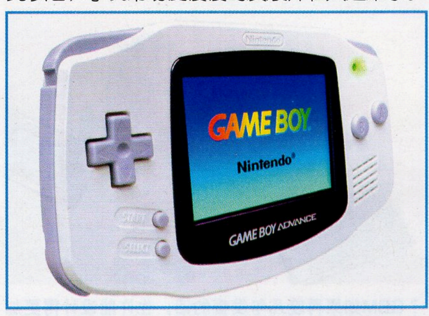
除了这些之外，GB时代也曾经有过一些特殊的机型推出过，比如山寨版的兼容机(GBBOY)，硬件规格都有区别哦。不过毕竟不属于正统的改良主机，而且老实说这也不是什么光彩的事情……现在的诸位也看不到了吧。所以这里就不为大家详细介绍了。GBC时代的结束，紧接着就是GBA时代的来临。想必国内不少玩家都是从GBA这个时代开始接触掌机游戏的吧，那么接下来，就让我们回顾一下GBA时代掌机硬件发展的脚步。

掌机前进的步伐——蓬勃发展的GBA年代

不知道是何缘故，GB时代没有正统的FF，GBA时代没有正统的DQ，难道这就是意味着当时掌机还没成为市场主流吗？现如今FF、DQ均在DS上推出正统作品，也意味着DS王者地位不可动摇了吧？话说回来，GBA的使用寿命相对较短，从01~05只是短短的4个年头，这也就注定了GBA时代只是掌机的发展过渡阶段，当然，没有GBA打下的基础，如今的DS也不会这么大获成功吧。

进化的掌机GBA

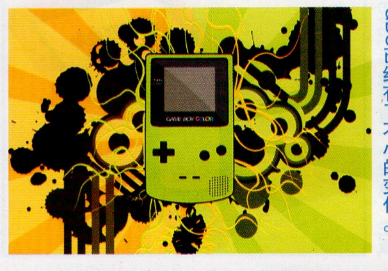
2001年3月21日，万众瞩目的GBA终于与广大玩家们见面了，在当时玩家手中还拿着GB主机的年代，能在掌机上玩到画面这么鲜艳的游戏，想必每一个玩家都激动万分。而且，GBA的发售价格在当时来说也不算太贵，仅仅只比GBC贵了一点点，更主要的，GBA还能完全兼容GB以及GBC的卡带，这一点对于GB时代掌机玩家来说可以皆大欢喜。更主要的，掌机上不少优秀作品诸如《恶魔城》等系列以及汉化版的推出，更加充实了广大掌机玩家的队伍，从此以后，掌机市场便慢慢的发展并壮大起来了。



↑相对来说GBA的选择和开始两个按键的位置有些别扭。

◆背光功能呼之欲出

以GBA优质的画面，如果没有背光的话，相比每一个玩家心中都觉得有些遗憾，自从GBA时代开始，不少周边产品纷纷面市，其中就不乏有背光灯这样的外设。能够在黑暗中也能看清屏幕，对于不少学生来说可是熬夜作战的佳品。不过，很快任天堂也就察觉出背光功能的重要性，2年以后GBASP的出现，也正是众望所归。



←从外形上来看，GBA比起GBC已经有了不小的变化。



在短短的4年时间中，掌机平台正是凭借着GBA的出色发挥而一举巩固了作为主流电玩平台之一的地位。在GBA短短的2000多个游戏当中，大大小小的珠玑之作犹如星辰一般散布其间，从一开始的《恶魔城月轮》到最后的《轰震钻头》，GBA的历史甚至可以说就是一波波游戏高潮的聚合。相信很多读者都是一路玩着GBA成长起来的，GBA究竟有多么杰出，想来不用我来说了吧。随着主机更新换代越来越快，任天堂一家独大的局面也被打破了。在辉煌背后，危机也渐渐逼近了。GBA其实在某些方面来说其实是个不成熟的设计，从市场上讲，它缺乏了重要的背光功能和好的音源，机能也没能跟上飞速发展的技术潮流，而从硬件上讲，需要改机来提高对比度也是个失败之处。

一狼其实并没有属于自己的GBA，在入手SP之前一直是用模拟器在玩……不过，GBA开创的把按键设在屏幕两边的设定一狼觉得非常不错，感觉屏幕在上、按键在下非常的别扭。其实GBA的手感也是蛮不错的，关键是即使机器坏了修起来也很方便，配件也便宜。

折叠设计GBASP

在GBA时代三款主机中最受好评的，恐怕就是GBASP了吧。03年2月14日，距GBA发售仅仅只有2年不到的时间，GBASP就与广大玩家见面了。折叠式的外形设计，自带前光功能以及锂电池充电等全新的设定，彻底将传统的掌机改头换面，掌机也开始走起了时髦的路线。此外，GBA后期神游推出的背光版液晶屏幕GBASP主机，画面不仅十分优秀，而且价格也非常合理，时至今日拿起来玩也不无法从画面方面挑出什么缺点。



↑GBASP毕竟只有一个屏幕，主板上只用一条排线链连接即可。

◆按键手感有待加强

由于是翻盖式的设计，屏幕不得不设计在十字键上方，而且GBASP的按键也比较小，手大的玩家玩起来可能会不大适应。而且，GBASP上首次在按键上把导电胶换成了金属弹片，虽然金属弹片更加耐用，不过总觉得在手感上没有传统的导电胶按着舒服。此外，L、R键的位置也由于正方形的主机外形而显得非常别扭。



总体上来说，GBASP设计的还是比较成功的，而且神游公司大幅代理行货产品，也给了玩家质量上的保证。一狼一直想收一台丙戌狗神游限定版GBASP，因为这台GBASP是唯一一款背光神游限定版主机，不过由于当时错过了时机，现在很难再买到全新的机器了，算是留下了些许遗憾吧。



↑GBASP可谓是一部相当完善的主机，经典游戏也非常多。

GBA SP加入了众望所归的背光功能、锂电池供电，从外形上也进行了相当程度的改观，这不仅是针对GBA存在的不足进行补正，同时也是任天堂策略的一个改变。在GBA面世的短短4年里，技术和产业发展可谓瞬息千里，以往任天堂牢牢把持江山的局面不复存在，游戏尤其是掌机游戏进入了越来越多人们的视野当中——所以，任天堂也开始试着在主机中加入一些时尚元素，意图将热爱时尚的年轻人也拉进主流消费群体。总的来说这个策略还是挺成功的，单就游戏来说，除了少数人之外，大多数玩家对GBASP的评价都不错，这也从某种程度上证明老任的策略得到了接纳。

最后余热GBM

同样是2年之后，05年9月13日，被誉为骗钱主机的GBM还是发售了。主机的外形得到大幅缩小，屏幕也变得更加的精细。GBM可以自由更换主机面板，玩家可以随意DIY自己的主机，小巧玲珑的外形也赢得了不少女玩家的青睐。不过，屏幕太小是GBM的致命伤，玩游戏时间久了对玩家的视力肯定有不良影响。按键虽然改回了导电胶，不过主机外形以及内部排线设计的也明显有些仓促。

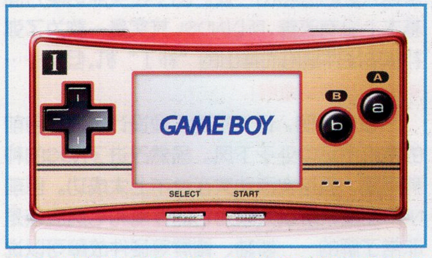

↑GBM如果再晚几年发售的话，也许能设计得更加优秀。

◆不能兼容GBC

可能是为了缩小主机体积的缘故，从GBM时代开始，GBC和GB的软件都不能再使用了。虽然GBA本身的游戏到了GBM时期已经够丰富了，不过不向下兼容这一点也彻底的将GBM和GBASP拉开了差距。此外，GBM的首发价格偏高也注定了它是一台骗钱主机，乃至于不久后GBM的值崩也是意料之中的事情。



一狼在值崩之前不幸收了一台日版的GBM，之后的确后悔莫及。GBM的屏幕虽然小，不过视觉上也的确能看清游戏画面，只要不长时间进行游戏对眼睛也不会有太大伤害。此外，GBM手感比GBASP略佳，打KOF的时候能轻易搓出必杀，算是唯一的优点吧。

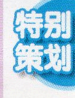


↑GBM末期推出的红白机20周年纪念版可谓是收藏佳品，而且还有神游限定版推出。



GBM是一台尴尬的主机——之所以这么说，主要是我个人觉得这台主机的定位实在太尴尬了。GBM推出已介GBA时代末期，GBASP正在大行其道，可GBM并没有再度对硬件方面进行改良，而是走向了轻量化、时尚化的道路。也就是说，GBM并非是一款面向GAMER的主机，而是任天堂为了吸引年轻时尚群体等新生消费力量而进行的一次举措，但是！GBA是游·戏·机！用一台游戏机去争取时尚领域这一陌生的疆土，注定是要吃瘪的——因为对面的对手并不再是其他厂商的CONSOLE，而是技术发展和理念日臻成熟的其他数码娱乐产品。你看看GBM，本身连音乐都不能播放，还需要使用播放君这种奇奇怪怪的外设，游戏倒是和GBA一样强大，但主要受众群也并不计较游戏，或许在他们眼中一款能玩游戏的智能手机吸引力还要更大一些。

当然，GBM还是有其存在意义的，首先，GBM可以说是充分发挥了GBA的余热，虽然在国内基本无人问津，但在日本好歹也卖了一些，究竟是最后又捞了一票还是真的蚀老本也说不好，此外，作为单一电玩平台向新生消费群体的一次靠拢，GBM也给老任赚了一些经验值，从这种角度来说，就算GBM赔了些，花钱买经验的事情也算说得过去。



纵观GBA时代，虽然持续时间比较短，只有仅仅的4年左右，不过这4年内掌机游戏的发展的确是非常迅速的。同时国内掌机玩家群逐渐的壮大（虽然其中有不少GBA模拟器比较完善的缘故），再加上不少家用机上的作品在GBA上相继推出复刻作品，也就注定了之后的NDS一定能发展成今天这么优秀，取代家用机成为业界主流。

充满变数的博弈——剑走偏锋的NDS时代

NDS全程是NINTENDO DUAL SCREEN。在GBA江河日下，PSP开始崭露头角的时候，无数FANS都对GB系列的后继机种翘首以盼，但老任发布的，并不是GB系列的最新主机，而是另一个系列产品：NDS。NDS这款以异质为卖点，搭载了许多独特的功能，这些功能从一定程度上丰富了游戏的玩法，也开辟了新的消费群体，可以说是一次比较成功的转型。NDS的是是非非都说了几年了，咱也不打算再计较了，毕竟游戏机就是拿来玩的，自己玩着顺手就好啦。



←如今已经成为游戏业界主流的NDS时代，将来会是全新主机NDSi的天下吗？

异质的先锋NDS

NDS本体长8.74CM，宽14.7CM，重量是275克，比起这样的重量和大小，其3寸的屏幕就显得有些小了。还好，NDS拥有上下两个屏幕，下屏上搭载了新的电阻触摸屏，本体还内置一个麦克风，搭配四个主要按键和L、R，在输入方面非常方便。NDS本身在输入方法上进行了创新。此外，在软件方面，NDS上出现了许多不同以往游戏的"soft"（各种各样的软件），这点让其广受传统游戏FANS的诟病。



→若是实际游戏画面有概念图这么亮就好了。

◆好沉好暗

游戏软件方面的问题，我不想说。但NDS本身虽然充满创意，却还是有一些缺陷。首先是屏幕的亮度，在GBA时代，首批发售的机体就因为屏幕太暗而受到非议，这次更是变本加厉了……虽然本来有背光光源，但外界光线稍微强一点就让人完全看不清楚。此外，触摸笔略小，而机体本身重量略重，所以一手执笔一手掌机游戏很容易让手腕产生疲劳，算是白璧微瑕。



老实说厚NDS的手感和质量都是非常不错的，按键也是金属弹片，不易损坏。缺点也非常明显，就是携带不太方便，开关键的位置也是一大诟病。不过，对机器外形没有特别要求的玩家还是比较适合用NDS的，毕竟使用寿命很长，电池与电源也与GBA直接通用。



掌机发展到这个阶段，显然并非"科班出身"的任天堂有些顶不住了。所以老任果断地放弃了传统GB品牌(那浮云一般的GBE啊……)，打出了异质牌——不过方向是对了，细节方面问题还是满严重的。老NDS真不是一般的沉，屏幕贴膜花掉之后也很费眼。不过瑕不掩瑜，本身还是不错的，各方面表现都不赖，尤其是十字键手感不错，值得鼓励。



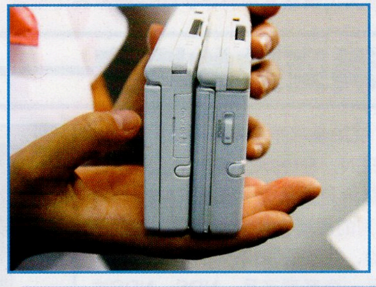
←当初NDSL的概念图给予玩家一种焕然一心的感觉。

秀外"诽"中NDSL

NDS的改进机型，针对消费者突出的反映，改进了屏幕、重量、触笔等问题，还强化了背光功能，加入四段亮度调节。NDSL本体为7.39宽，13.3长，重量128克，这样拿起来十分轻松。此外，外壳材质也有所改变。由于缩小了，所以GBA卡插入之后会多出一块。由于在实际功能方面基本上没有改善，所以NDSL其实是一款为了弥补NDS硬件缺陷而推出的"补丁"机，但是……

◆硬件缺陷要命啊！

事实证明，任天堂的工业设计水准在目前的掌机市场中处于下风。虽然改进了NDS的种种问题，但这次改动实在说不上太成功。目前NDS在役，所以大家对它的性能和毛病应该是非常了解的——断轴、偏屏等硬件故障可以说是每一个NDSL玩家心中的阴影。此外，NDS的外壳材质比较容易磨损，脏污后不容易清洗也是个问题。触摸笔加粗后握起来稳了，但这样的话，许多手劲略大的人就很容易用太大力量按压本就脆弱的屏幕……



←NDSL和之后的NDS相比，外形上的变化并不是太明显。



NDSL的外形设计的的确非常美观，不过质量上的确有些问题。抛开楼下八房不久就会提到的断轴事件不论，机器内部的排线、以及开关键的位置，外壳的设计都有欠缺。一狼自己的第一台报废的NDSL就被自己大卸八块研究了一番，动手能力不强的玩家拆了装不上已经是家常便饭了。

交友 广东 黎伟滨

恶魔城虽然和DS的前两作是同一个开发引擎，不过在系统和乐趣是均焕然一新！

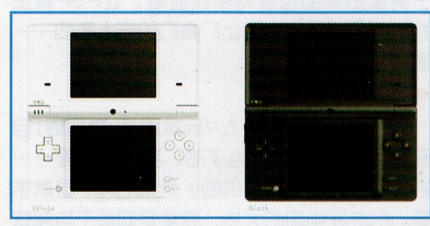
男，23岁，广东省佛山市南海区桂澜路东怡花园，QQ532630161



老实说，八房很喜欢NDS，大概是因为手小的关系，对于类似FC手柄那样的轻型手柄非常有爱，所以规正的NDSL下屏感觉不错——但，断了啊……前面已经吐过槽，这次就不再多说什么了。但确实是为NDSL这样一部好主机没能达到设计中的效果而感到惋惜。

生死未卜的NDSi

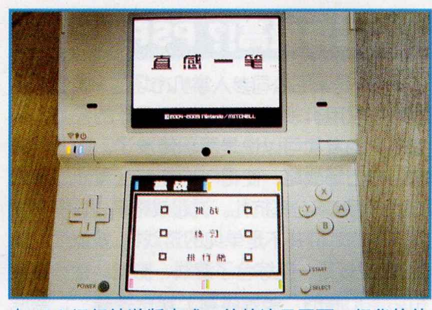
NDS的再度改良版，不过这次无论是硬件还是软件都有了很大变化，所以其实可以看成NDS1.5。屏幕加宽，机体重新设计，加入了2枚摄像头，其他硬件也进行了强化。软件方面，NDSI重新设计了OS，网络功能大大加强，简直有些向PSP靠拢了——这不，硬件上甚至加入了256M存储空间和SD卡槽。究竟NDSI接下来要要如何表现呢？让我们拭目以待吧。



↑说实在话，新主机的外型、手感都很不错，只是我担心还会断轴。

◆反烧录战役打响！

这次NDS更新硬件，从相当程度上来讲是受了烧录卡的影响。而这次更新的新硬件也算是一种崭新的互动方式，不知道今后会出现什么以摄像头运作的游戏。不过老任真是厚道，居然在NDSI中解除了区码限制，以后游戏就方便了。此外，NDSi本体的播放功能非常薄弱，只支持AAC编码的MP4、3GP等格式，难道是要把播放功能单独拿来卖吗？



↑NDSi运行神游版直感一笔的演示画面，行货软件终于能在日版机器上使用了。

以后如果有神游DSi推出的话，一狼或许真的会收一台。摄像头虽然只能拍出640X480的照片，不过好歹也还说得过去，金属弹片的按键也手感十足。最主要的是DSi解除了区码限制系统，即使是神游的行货DS软件也可以直接在日版的DSi上使用，这一点的确非常厚道。



由于还没入，所以咱不好妄作评论。编辑部里的NDSI被人挨个传了一圈，咱也拿起来摆弄了一下，感觉本身还是很不错的，无论是按键手感还是机体重心都在NDSL之上。只是大家一致感觉NDSI似乎还有很多东西没有开放，老任好像藏了一手啊。

NDS到现在，风风雨雨也已经过了4年了。目前正值NDSI新锐，不知道老任接下来要怎样把这一步走好。当然，鉴于我国的国情，目前大家多半还是抱着隔岸观火的姿态观望中。后NDS时代会是什么样子，就由我们来亲自见证吧。我？我由于被GBA和NDS和NDSL分别雷到过，所以对老任的工业设计持绝对不信任态度，等半年后看看有没有出现什么类似断轴的故障，没有再入……

特别策划

新时代WALKMAN——多媒体神机PSP

呐，大家知道吗？咱杂志向来有个很头疼的问题：目前在中国地区，PSP的装机率远高于NDS，但杂志上PSP游戏总是少得可怜，所以一直有读者提意见——可PSP不出游戏我们也没办法啊……总之，事情就是这样。PSP就是这样一台尴尬的机体——装机量高，玩游戏的人少，多媒体多；游戏少，模拟游戏多；可以做的内容少，关注的人多……



←别的都好，就是太沉，框键的手感也有待改善。

多媒体最高!? PSP1000

PSP是索尼公司参入掌机市场的一次尝试。索尼在家用机领域已经积累了多年的经验，所以PSP的发卖可以说是厚积薄发了。加上相对成功的市场战略，使得PSP能够在激烈的掌机市场中与NDS分庭抗礼。说起战略来，其实PSDP最开始的定位并不是单纯的游戏机，按照索尼所说，它应该是一部综合了游戏、影音、视频播放和功能拓展的“多媒体掌上娱乐终端”，索尼官方也称呼它是“新世纪的WALKMAN”。

◆仓促推出的半成品

虽然立意是好的，但PSP1000面世伊始似乎并没能达到索尼预期中的效果，首先从硬件上讲，PSP1000的按键手感有些糟糕，而且机体厚重，长时间游玩对手腕以上的部位是个考验。此外，比较要命的一点是PSP的播放功能比较有限，32M的内存不足以支持播放视频，音频格式支持也相当可怜，哎……



虽然都说PSP1000是最经久耐用的主机，不过也根据个人情况而定，一狼手里的PSP1000已经濒临报废不远了……推荐手里仍然持有1000的玩家，视情况而定该换也就换吧，一狼已经受够了那方框键的手感以及玩1000时间久之后手腕酸疼的感觉了……



↑不少玩家梦寐以求的战神限定版火红色PSP。



索尼好歹也算是专业的电子设备制造公司，所以PSP的质量和设计还是非常有保障的，基本上，PSP1000除了机体略重之外没有什么设计缺陷——其实本来设计成多媒体，所以其实设计者并没有过多考虑长时间游戏问题。不过，索尼在掌机领域毕竟还是新手，所以在一些细节方面做得还是有些不足的，比如上面一狼提到的按键手感问题，所以很快，它的后继机诞生了……



↑从硬件还是软件来说，2000都是目前比较好的一台掌机。

墙内开花墙外香PSP2000

继1000型苦战之后，索尼很快就推出了2000型号，新机器改进了屏幕，而且大大轻减了机体重量，内存也从32M扩大到64M。唯一美中不足的是机身的材质似乎有点缩水了，某些颜色拿着好像山寨货的感觉。此外，PSP1000上的无线接收口和充电口下方的神秘端子也悄悄消失了……不过正如同PS2一样，新型号对于销量的帮助也没有那么显著，让PSP真正打入市场的倒是一直让厂商们如临大敌的——破解和盗版。

◆索尼你给我醒醒!

PSP2000能做什么?玩游戏!玩模拟器!自己转电影看!还有读电子书、当PDA等等……话说这些功能是谁提供的?是索尼吗?显然不是。PSP在中国的大热，完全是仰赖于自制软件作者的辛勤劳动，而自制软件的基础建立在破解系统——也就是盗版上，这完全就是黑色幽默。现在PSP流行的MEDIA INSTALL功能也正是对于盗版将ISO丢进记忆棒的借鉴——用正版倒不如盗版方便。索尼真的该仔细想想接下来怎么办了吧。



说实话2000确实不错，几乎挑不出什么缺点，一狼当初在2000刚推出的时候差一点就狠心入手一台，后来还是决定用手里的1000先凑合玩吧。在3000还没有破解之前，2000还是目前PSP市场的主流，对已经入手2000的玩家来说，3000根本没有必要再买了。



↑2000和1000相比，实际上改变了很多细节。

交友 贵州 裴湘黔 喜欢动漫、口袋的玩家写信给我吧！来信必复！男，24岁，贵州省铜仁市开发区九龙路27-69号，邮编554300



新机推出没有多久就推出改进型看来是索尼的惯用手法啦……总的来说，PSP还是非常让人满意的，不但大幅度强化了软件支持，而且内存也提高了一倍。不过话说回来，索尼这些机能自己没怎么用，倒是都方便HOMEBREW作者了啊……现在的PSP2000是集游戏、模拟器、音频视频播放、电子书阅读和小规模网络应用的总和CONSOLE，一句话，万能机！



一狼这次在第一时间就入手了PSP3000，可惜却没买到日版……曾经发过誓以后只收日版主机的，唉……真是纠结。3000整体感觉还不错，并没有网上谣传的屏幕闪烁等不良现象，推荐拥有1000的玩家可以考虑入手，趁着现在主机还没破解，价格也便宜。

前路茫茫PSP3000

看看PS2的标号到多少？90000？很好，PSP3000看来只是个正常的阶段性计划。和历次的机体更新一样，3000其实本质上也没做什么实质性改动——倒是把液晶屏换掉了，还推出了一个“色彩空间”功能来配合，呃，对付这一点？新PSP屏幕的色域更加广阔，色调偏暖，色彩还原度也提高了——这些都是好事，除了横纹。PSP3000的横纹问题大家想来已经都知道了，索尼自己也认了，大家就看着办吧。



→PSP3000背面的金属钢圈终于变小了，不过似乎没多少意义。



↑3000的LOGO也改成了HOME键的位置，取而代之的是原本右上角的SONY标志。



PSP3000和2000比起来没有根本性的功能改进，索尼大力推崇的色域功能到现在也被证明只是掩盖更换液晶屏的噱头，所以如果PSP2K用得很好的话暂时还不用换3K。此外，连索尼自己都在媒体承认PSP画面的横纹问题了，为啥有人就是不信呢……

◆破解究竟要等到何时？

这次的PSP3000除了改变硬件设置，避免神奇电池等破解手段之外，还特别强化了网络功能，在同期推出的5.0系统上也增加了网络注册和网络商店的选项，看来在接下来的一段时间内，网络功能将会变成一个新卖点——就在3000发卖后不久，索尼就宣布通过PS3进行网络连接支持PSP通信对战，也就是官方的盟区，这也证明了上面的推测。但，离开了盗版困扰和破解支持的PSP3000将会走向何处呢？我们还是先看看再说吧。

PSP对于多数中国玩家来说是一部梦寐以求的主机，毕竟性能上比起任天堂的NDS有着天壤之别。虽然软件阵容不足，不过好在通过强大的模拟器功能也可以回味不少儿时的经典大作。即使不用来玩游戏，清晰的音质和高清晰的屏幕在看电影时的确让人感觉到PSP的强大机能的确是山寨手机所无法比拟的。两款主机定位的用户群虽各不相同，当然，手头宽裕的玩家也可以考虑双机种制霸。总之，根据自己的喜好来选择适合自己的主机吧。

洋洋洒洒又是万余言,其实有时折过来自己看,都觉得自己写得东西有些主观。怎么说呢,所谓的评论性文章自然是要有自己的观点在里面,既然真的要说,就不能像做新闻那样坐壁上观一碗水端平了吧。所以本文的里的观点说到底都是编辑们个人的一些认识，如果大家有相同的感受,那我们十分高兴能够引起共鸣,如果大家对此有不同的意见,我们也会高兴能够进行讨论。

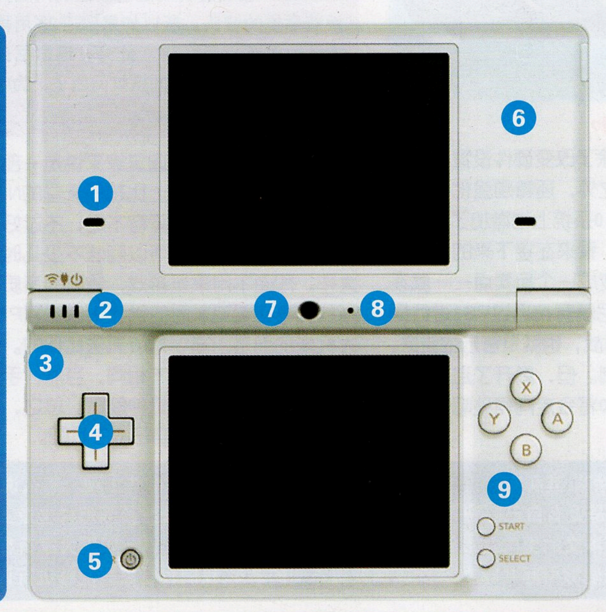
技术的创新 设计的进步

——DSi实机评测及使用指南



基本技术参数比较		
参数	NINTENDO DS Lite	NINTENDO DSi
主机规格	(纵)73.9×(横)133.0×(厚)21.5mm	(纵)74.9×(横)137.0×(厚)18.9mm
重量(含电池)	约218g	约214g
触笔规格	(长)约87.5mm	(长)约92.0mm
输入插口	●DS卡槽插口	●DS卡槽插口
	●GBA卡槽插口	●SD卡槽插口
	●立体声耳机插口／麦克风插口	●立体声耳机插口／麦克风插口
电源及电池	＜电池使用时间＞	＜电池使用时间＞
	最低亮度：约15～19小时	最低亮度：约9～14小时
	低亮度：约10～15小时	低亮度：约8～12小时
	高亮度：约7～11小时	中亮度：约6～9小时
	最高亮度：约5～8小时	高亮度：约4～6小时
	（根据软件耗电量有不同）	最高亮度：约3～4小时
	充电时间：约3小时	（根据软件耗电量有不同）
		充电时间：约2.5小时

机器各部分介绍



1、扬声器

2、无线指示灯

充电指示灯

电源指示灯

3、音量调节键

4、十字键

5、电源开关

6、摄像头(背面)

7、摄像头

8、麦克风

9、其他按键

外观及和DSL对比评测



表面手感对比

这次拿到DSi实机，感觉和DSL完全不一样了。DSi在外壳的设计上采用了磨砂的手感，拿在手上的感觉有点像是用手摸一张素描纸。相比DSL的外壳光滑手感，这种手感可以防滑，而且摸过后不会留下指纹的痕迹。但是也是有弊端的，DSL的外壳虽然容易收集指纹，但是看起来非常有光泽。DSi磨砂手感设计虽然可以避免指纹，但如果脏了，由于表面不是光滑面，比DSL更加不好清理。DSi打开后，里面的手感也是一样的。

外观变更点

在外观方面，DSi在上屏的外壳上增加了一个摄像头，象素是30万。而在DSL侧面的开关按钮也被移位了，这一点改进的非常不错。不用再担心自己玩PSP习惯了，下意识推上去休眠，导致关机的误操作；也可以避免受到外力而触动开关，导致关机的尴尬了。除了开关的改进，原来推动式的音量键在这次也改成了分为8个等级的音量键，这样调节起来会更加精确一些。原先电源和充电的指示灯也被移位到机器的右边轴上，而且增加了无线指示灯，变成了3个。

按键手感比较

按键的手感这次完全变了，从里面的橡胶垫变成了按上去咔嗒响的金属片。手感比原来变好了很多，原来方向键和其他按键按上去是软绵绵的感觉，现在完全不同了，玩一些格斗游戏出招以及动作游戏可以更加精确一些了。DSi十字键和其他按键的手感和GBASP以及老的NDS有些像，就连L和R键也不例外。

扩大的屏幕

DSi的屏幕在象素的分辨率上没有改变，还是原来的256×192，不过在屏幕的大小上扩大了17%（这是官方宣传中提到的）。所谓的扩大也就是液晶屏之间的点距变大了，就像之前GBM屏幕点和点距距变小是同样道理。但是这样一来，画面会不会变模糊，或者马赛克更明显呢？实际上这个情况是没有的，由于整个屏幕也不过是扩大了17%，每个象素点之间的距

离其实并没扩大多少。我们还特意用恶魔城进行了一下对比，发现确实没有出现模糊或者马赛克更明显的现象。

按键操作变更点

这次按键操作的变更点主要就是两处，在之前已经提到一点了。第一是电源开关的变更，从机器右侧转移到了方向键的下面，这样平时既不会碰到，也不会习惯性的去按。电源开关这次有了新功能，在游戏或软件运行中，按一下电源开关，这时不是直接关闭电源，而是回到了DSi的操作系统界面中，如果要是长按，那就是关机了，这个改变还算很不错的。音量键原来是在下面推动式的，经常出现按钮松动或者是音量大小调节不准确的情况。而这次的音量键就避免了这一点，按键式的操作，调节起来更为方便，一共分为8级的音量，调节起来也更加精确了。

系统增加的各项新功能

在DSi的系统中，增加了很多DSL没有的东西。应该说这次系统是不同以往，完全重新制作的。为了让DSi发挥它本身的各种功能而制作的。从最基本的本体设定到网络操作，各种各样的新鲜感让你感受DSi的乐趣所在。接下来我们就来看一看在系统和软件上，任天堂为玩家们都准备了什么吧。



本体设定

本体设定选项中，这次一共分了4页，共13个选项可供用户自行设定。

1、软件管理（ソフト管理）：软件管理是对下载到机器本身内存或SD卡中的软件进行管理。可以对软件进行删除或复制，复制软件的时候一定要保证机器中插有SD卡，删除软件则可以选择删除本机内存的中的或者是SD卡的。

2、无线通信：这次给无线通信设置了软开关，这也是因为DSi以后将以网络操作为主了。这个选项很简单，只有开或者关两项。

3、亮度调整（明るさ调整）：和DSL相比，这次明暗又增加了一级，变成了5级。各级明暗度下机器运行的大约时间请见之前的表格。在这里有一个小技巧，在游戏中时，按下选择键+音量键就可以调整明暗度了。



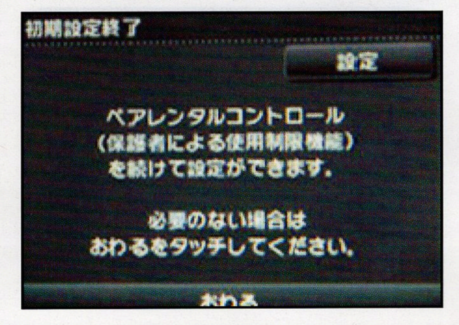
4、用户情报（ユーサー情报）：在用户情报中可以设定自己的名字，还有一小段简短介绍。选择好喜欢的颜色后，DSi菜单也会变成相应的颜色。最后是设定自己的生日。

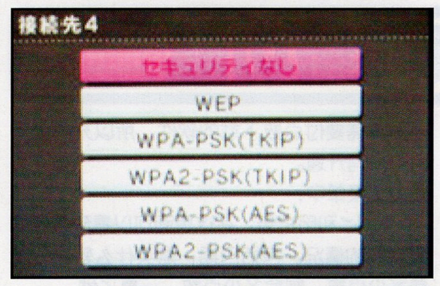
5、日期（日付）：这个没什么说的了，就是机器内部的一个日期设定。

6、时刻：和日期一样，只不过是设置机器内部时钟的。

7、闹钟(アラーム)：在这里可以进行闹钟的设定,选择好时间后,点击右下方的按钮即可。

8、保护者使用权限（ペアレンタルコントロール）：为了控制小孩子上网用的，和电脑浏览器的安全分级差不多。





9、触摸屏（タッチスクリーン）：这个和DSL的一样，进行触摸屏的校准测试。

10、麦克风（マイクテスト）：进行麦克风的测试，只要对着吹气即可。

11、互联网（インターネット）：在这里可以进行网络连接的测试和一些设定。

12、本体更新：可以说是和DSL相比最强的功能了，本机不再是一个版本的系统，可以通过WIFI连接，进行在线升级。

13、本体初始化：主机本体的设定全部最初化。

摄像头功能介绍

摄像头也是DSi主要新功能之一，在DSi的中轴上和上面外壳上分别有一个摄像头。在菜单画面的时候，按L或R就可以开启摄像头模式。然后再按一下L或者R就可以进行拍照了，在下屏的菜单按钮中，还可以切换内外摄像头。



摄像头除了能进行简单的拍照之外，还可以用它来玩。在DSi的内置软件中，有一个相机图标，这个就是摄像头的软件。

进入软件后，可以看到一个菜单画面，最上面可以切换本机内存中的图片或者是SD卡中的图片。在下面写着还可以存多少，以及已经拍摄的影集中有多少照片。下方的日历（カレダー）相当于一个你照相的明细，哪天进行了拍照都会标在上面。熟悉这些基本功能后，接下来就是用摄像头来玩了，点击中间的カメラ选项，就可以了。

点击完毕后会进入一个有很多功能键的界面，这些都是可以用来玩的功能。有可以把图片拉扭曲的，还有给图片变色，或是类似大头帖功能，给人头上加装饰物，还有万花筒的功能。最有意思的是两个人合影后，软件会对人脸进行模糊识别，然后判断两个人的相似度，并给出评分，十分有意思。

照片除了可以给自己看外，还可以通过联机通信进行交换共享。此外，由于本机的内存容量有限，照片可以复制到SD卡中。如果用电脑打开的画，尺寸是640×480的。

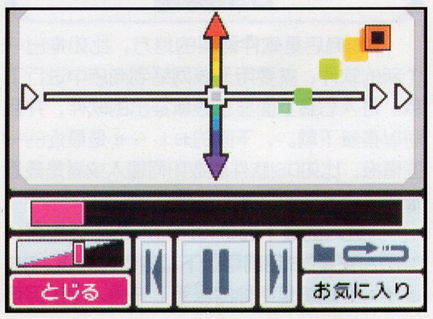
在今后，摄像头会用于一些游戏系统中。



DSi声音功能

声音功能主要利用的是麦克风的机能，进行录音后，可以在软件中进行编辑。要注意的是，录音功能最多只能录10秒，觉得有些鸡肋。不过，录音之后用软件自带的效果器进行编辑比较好玩，可以让声音变成鹦鹉叫或者机器人风格等，一共有12种效果可以供选择，很有意思。此外还可以使用SD卡中的音乐来进行编辑。

由于有了这个功能菜单，DS可以直接用它来听SD卡中的音乐了，不过有一点要注意，SD卡中的音乐格式必须要是AAC的，不支持MP3这种大众格式真是可惜啊。



DSi的各项网络功能

DSi的系统相比之前的，在网络上有了一些提高，这主要还是因为增加了“商店”和浏览器功能。和NDS以及DSL一样，DSi可以通过无线路由、无线网卡、以及“热点”进行上网。不同的是，为了方便上网，无线通信可以自行设定开关功能。



本文中进行无线网络接入的设备是任天堂官方推出的USB连接器，从根本意义上说就是一个傻瓜半残的无线网卡。为什么说是傻瓜半残呢，傻瓜是指这个网卡和软件的安装操作比较简单，即便不太懂电脑的人，看看说明也就会了。半残是指这个东西只能对应NDS和Wii上网，连笔记本电脑都无法对应，换句话说就是任天堂专用设备。价格方面也比较贵，折合人民币300左右，不过无线网卡设置起来麻烦，电脑苦手的话买一个还是比较划算。有一点要注意，由于DSi的系统是单语言的，如果你安装WIFI连接器的程序时选择的是英文，但DSi实际是日文的，那么在连接的时候，软件中机器名字会是乱码，但不会有什么影响。

好，下面让我们来具体看一看这些网络功能吧。

DSi商店

DSi商店是软件购买的地方，比如推出一个新的软件，就要用无线网络到商店中进行下载。进入后最上面显示最新推出的软件，并且可以直接下载。，下面的おしらせ是最近的一些情报，比如DSi软件点数如何输入或者是最近推出了什么活动之类的消息。

进入到最下面SHOPPING的主页面后，DSWARE是DSi目前可以下载的软件列表。DSiポイント追加是给你的帐号上充值。由于目前还没有需要付点数下载的软件，所以充值服务目前没有开通。

在设定菜单中：

1、ご利用记录：在这里面可以看到最近购买软件的情况。包括日期，购买什么软件，花费多少点数，剩余多少点数，一幕了然。

2、购入済みソフト：可以查看已经购买过的软件。

3、设定その他：可以在这里进行任天堂CLUB会员的登陆，要注意的是，一个会员的ID最多只能在8台DS上登陆，在第9台上就无法登陆了。

无线下载和PICTCHAT

无线下载不是像刚才介绍的一样下载软件之类的，而是其他机器使用共享游戏时，下载该机器的数据，之后就可以进行一卡多人的游戏了。



PICTCHAT和之前系统中的也没有区别，而且和DSL的PICTCHAT联机是没有问题的。不过可惜的是在DSi的PICTCHAT中，还是没有像乐引词典中的手写输入功能，只能在上面直接写字。

官方浏览器

原来曾经推出过这个浏览器，当时因为NDS



交友 山东 谭天 我这么一个伟大的宅男还是没上边角栏，再这么下去就诅咒小编加班到不能玩游戏！
男，14岁，山东省青岛市浮山后小区，QQ650186009



内存不够，还是上下两块卡共用。不过现在DSi的内存容量增加了，这个浏览器作为DSi的下载软件出现了，而且还是首发的免费下载软件，可以说是非常实用。不过相比之前推出的双卡版，这次在功能上也有了一点缩水，不过仍然不会影响到我们正常上网。

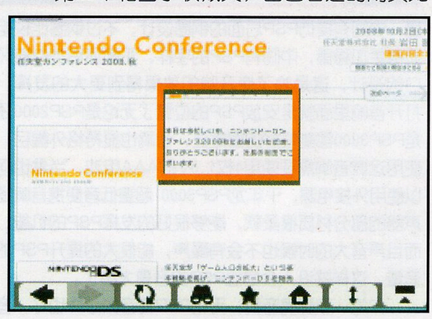
◆网页浏览菜单

进入网页浏览的功能后，首先出现一个功能菜单。

第一个是输入网址，在这里将要访问的网址打上（里面内置的输入法很不错），还有.com等快捷选择。

第二个是搜索，需要用到浏览器默认的搜索引擎，有GOOGLE和日文YAHOO两种搜索引擎可供选择。

第三个相当于收藏夹，自己看过的网页如



果添加到这里，可以直接从列表中打开。下面的履历也是有同样功能，只不过区别是履历是自己就给你记下来的。

◆网页浏览快捷操作

在浏览页面时下面有一行快捷键，顺序和功能分别如下：

前进/后退：前后箭头标志的两个按钮。按下后退是查看前一个浏览过的网页，前进则相反。

刷新按钮/停止按钮：点击后页面会进行刷新，当下面有进度条表示在打开网页的时候，也可以按停止，让它先不显示出图片，方便浏览文本。

搜索按钮：按下后和之前介绍的搜索功能是一样的。

房子图标：回到浏览器主菜单

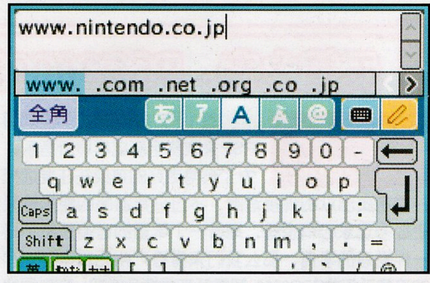
AA图标：文字大小，大中小一共有3种。

上箭头：查看一些当前页面的消息和其他操作。点击后会出现下面的功能。

ページ情报：查看当前页情报：

ページ内检索：页内检索，比如在当前网页内搜索一个词之类的。

アドレス入力：输入网址，和之前介绍的功能相同。



履历：浏览记录，和之前介绍的功能相同

通常表示にする/タテ长表示にする：这个是页面的表示方式，通常表示是上面是网页局部的信息，下屏显示网页全局图，用触笔调整框的位置，可以在上屏查看到。竖长表示是网页上下都是浏览区域，在DSi屏幕上是通屏显示的，用触笔也可以进行拖动操作。

这款浏览器相对来讲还算是不错的，特别是作为DSi初期的软件，都不需要用点数购买。不过缺点就是只有英语和日语两种字库，其他文字看到后显示的都是方块。

后记

DSi总体给人的感觉是一台全新的NDS系列主机，之前老DS和DSL一些没有实现的东西将会慢慢在它身上体现。虽然去掉了GBA插槽，但是带来的种种新功能的好处远远大于了这个弊端。它确实可以成为是一款真正意义上的新型机，而任天堂在掌机创意上有什么新的点子，就看它的发挥了。

顺便一提，这次DSi插上烧录卡后没有任何反应，也就是无法识别烧录卡，看来任天堂也是为了有效防止烧录而推出了这一新型机啊。最后感谢要乐电玩提供的测试样机。

软硬兵团

本期小编推荐超值周边！

游戏周边街

无论你是爱机还是显摆，追求时尚又或是为了吸引眼球，你来对了，这里都是最新最眩的好东东！

□文/wiioh ffsky
□责编/翔武
□美编/伟哥

随着任天堂新主机ndsi的发布，相信玩家的目光都被这台充满新意的主机所吸引，双摄像头，大屏幕都是ndsi的重要卖点，国内神游虽然没有什么动作，但水货ndsi的价格也一降再降，从首发当日的虚高价格，逐渐下降，现在已经慢慢的榨干水分，降到了比较合理价格，不过ndsi的周边还是少之又少，周边厂商都在积极准备，毕竟新主机在产品规格上变化比较大，对应周边准备也需要一段时间。

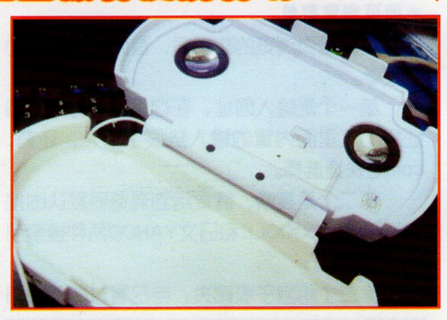
天籁之音，PSP3000超重低音便携音响

厂商：千年龙
价格：168元

每个有PSP的玩家都喜欢用PSP来欣赏电影或者聆听音乐，为了获得更好的效果往往要选择一款音质出众的外接音响，不过外接音响的便携性又使很多玩家心有余悸，拖着一个笨重的音响显然不是一件惬意的事情，那么我们来看看广州佰源电子生产的这款千年龙PSP3000 超重低音便携音响吧，它集便携音响，保护于一身，为玩家提供全方位的服务。千年龙PSP3000 超重低音便携音响采用了一次密封的吸塑包装,从外面我们可以看到产品的全貌，包装的设计是千年龙品牌传统的设计,采用了暗色的底色上面镶嵌着银色的PSP小图标,千年龙PSP3000 超重低音便携音响吧适用于PSP3000和PSP2000但无法对应PSP1000,这点玩家在选购的时候需要注意哦,背面是关于千年龙PSP3000 超重低音便携音响的介绍,还有详细的功能图示,我们取出千年龙PSP3000 超重低音便携音响,音响的设计很精美,看上去就像一件为PSP量身定做的盔甲。



千年龙PSP3000 超重低音便携音响采用了橡胶漆，外壳摸上去很细腻有光滑的感觉，手感十分出色，这种喷漆具有柔滑，防划，防尘的效果，能够起到很好的保护作用，正面有开关和音量调节按钮，音量调价按钮有显示“+”“ –”可以方便自如的调节音响的音



量，中间有模仿PSP后面的钢圈设计，不过钢圈比较粗显得更加稳重，中间有PSP的字样，正面还有类似通风口的设计，这是为了使音响的效果得到更大的发挥，打开音响里面就是安放PSP的位置了无论是PSP2000还是PSP3000都能很好的固定住，音响也显得格外醒目，使用这款音响需要使用4枚1.5V的AAA电池，当然也可以使用外接电源，千年龙PSP3000 超重低音便携音响扬声器的部分材质很柔软，能够很好的发挥PSP的机能，而且声音大的时候也不会有噪声，能很大的提升PSP的音量，这样就没人会抱怨PSP的音量太小了。

作为一款便携音响，无论PSP的音频芯片也好，音响的参数也好都无法与家用机媲美，但千年龙PSP3000 超重低音便携音响的音质还是十分出色，而且厂商在一些小的细节方面体现了诚意，当我们安放好PSP后如果使用视频输出线的话，可以把视频线从便携音响的底部穿过，这样就达到了隐藏的目的让PSP看上去更简洁，为了满足玩家欣赏电影的需要千年龙PSP3000 超重低音便携音响还可以充当支架，我们只需要把便携音响背部的挡板放下来就可以当做支架使用了，在欣赏电影的时候获得更佳的效果，千年龙PSP3000 超重低音便携音响制作工艺出色，功能丰富是一款十分优秀的产品，也是国内生产的周边中的佼佼者。

交友 安徽 许宸 我在边角栏上发现了不少同省的，还发现了一个同市的，准备加他QQ。
男，17岁，安徽省巢湖市皖淮学校高三1班，QQ：524520941

弹指神通，PSP2000多功能按钮套装

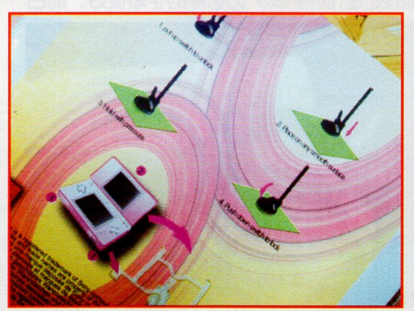
厂商：千年龙
价格：18元

PSP的按键手感一直为玩家所诟病，从PSP1000的口键设计缺陷，在到PSP 方向键平庸的手感，虽然PSP2000，改进了按键的设计，使PSP的手感有了极大的提升，但还是不能满足格斗游戏爱好者的需要，这款由广州佰源电子生产的千年龙牌PSP2000 多功能按钮套装，就可以满足你对手感挑剔的需求，千年龙牌PSP2000 多功能按钮套装有黑白两种搭配，分别针对PSP的十字键以及摇杆改进按键手感，千年龙牌PSP2000 多功能按钮套装有多达10种摇杆设计，不同的纹理对按键手感影响很大，玩家可以根据自己的喜好安装相应的摇杆，千年龙牌PSP2000 多功能按钮套装采用的材质十分优秀，模具也很出色，很好的对于了PSP的摇杆，安装上也很简单采用了橡胶的材料，可以轻松的套在摇杆上面，十字键的的安装就麻烦一点了，需要使用双面胶估计在原有的十字键上，不过千年龙牌PSP2000 多功能按钮套装里面赠送的双面胶粘性很强，最重要的是不会留下胶痕在十字键上，即使不想使用十字键了也可以简单的去除掉。而这套千年龙牌PSP2000 多功能按钮套装价格也很便宜，是一款不错的国产周边。





定海神针，POLLUX万变支架

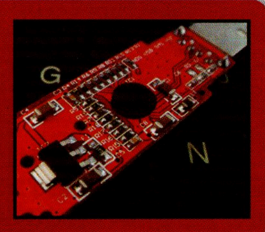




厂商：POLLUX
价格：39元

之前笔者在掌上周边街这个栏目里面为大家介绍了多款PSP的支架，而ndsl的支架很少被提及这也是由于NDSL侧重于游戏多媒体方面欠缺的原因，我们把NDSL更多的是当做游戏机而不是可以播放电影的多媒体播放器，不过NDSL上的一些游戏却是需要支架才能更好的游戏，比如大鼓大人这款游戏，自然是使用支架才能获得更好的游戏感觉，广州佰源电子生产POLLUX 万变支架，的包装很大气，采用了硬纸作为包装，可以很好的保护里面的支架避免在长途运输中受到损害，包装的设计很简单，正面就是NDSL放在万变支架上的效果图，背景点缀了一些圆圈显得包装设计很有活力，背面是POLLUX万变支架的介绍，主要介绍了支架的使用环境，和使用方法，POLLUX万变支架适用于家庭的各个环境，还可以在汽车上使用，一款支架最重要的自然是能牢固的吸附了，POLLUX万变支架，可以立足于任何你想出现的地方，都可以完美吸附，使用上也很方便首先选择好要固定的位置，然后搬下底部的开关吸附器排出空气，就可以固定住支架了。

正版游戏伴侣——NDS记忆棒





对于每个玩家来说，游戏存档是十分宝贵的，为了完美的把一款游戏玩好需要耗费了无数个日日夜夜，为了达成完美收集，等级最高等等的目标，需要反复的磨练，而一但存档丢失了，这些就都化为了乌有，相信对于玩家来说最痛苦的就是丢掉了游戏的存档，今天给大家平常的主角是NEO小组的最新产品NDS 记忆棒，虽然名字上跟索尼的记忆棒存储卡有些类似但他的主要功能却不是数据存储，而是数据备份，因此NDS 记忆棒的外观看上去更像一个读卡器。要说起NDS 记忆棒的前身，从GBA时代走过来的玩家都会对SMS留有深刻的印象，GBA时代是盗版卡横向的时代，由于制作工艺的千差万别，造成盗版游戏的质量良莠不齐，存档的掉档更是很经常的事情，当时就有一款GBA的记忆棒出现，在很大程度上解决了盗版游戏丢档的问题，随着技术的改进GBA的记忆棒上还出现了动态修改的金手指功能，可以说把记忆棒的拓展性提升到了另一个水平，这也就是记忆棒产品的历史了。回顾完历史我们来看一下这款NDS 的记忆棒有什么独到的地方吧。

官方的宣传介绍

- USB 即插即用，完全免驱。
- 2in1 智慧型设计，IC型号自动识别。
- 完全支援所有的原装NDS卡带和R6。
- 支持NDS卡带的游戏记忆EEPROM数据的备份和恢复。
- 支持R6 的firmware 升级功能。
- 内置双色工作状态指示灯。

朴素的包装精致的做工

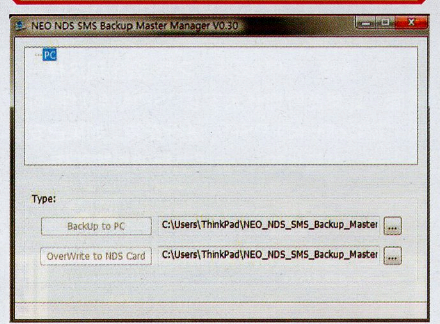
NDS 记忆棒采用了吸塑包装，造型上和NEO公司的几款产品一致，采用了吸塑包装可以很直观的看到产品的全貌，让消费者对产品的外观有了全面的了解，包装很好的对应了产品，顶部有挂钩空的位置，可以把产品挂到展示台上，并且在底部可以形成小的支架，产品在摆放的时候也很方便，吸塑包装采用了卡扣设计前后可以紧密的扣在一起，而打开也很方便，只需要分开卡扣就可以了，包装里面是产品的介绍，中间有产品的驱动光盘，上面有NDS 记忆棒所需要的软件，背面有产品的介绍使用了中文和英文两种语言，正面有NEO小组的标志，顶部有NDS SMS的字样这是NDS 记忆棒的NDS Super Memory Stick的缩写，NDS 记忆棒就镶嵌在包装的凹槽里面，NDS 记忆棒的造型和之前neo小组的9合一读卡器差不多，采用了白色的塑料做为外壳，外壳做了喷油的处理，使得NDS 记忆棒的手感很好，而白





色的外壳又给人简洁的感觉，NDS 记忆棒的正面有艺术字书写的NDS SMS字样，我们看到正面还有一个小空,NDS 记忆棒的工作指示灯就显露出来了,为了更全面的了解NDS 记忆棒我们拆开NDS 记忆棒的外壳，外壳也是卡扣设计的，因此比较容易拆开,里面的就是NDS 记忆棒的电路板了,我们看到NDS 记忆棒采用了红色的电路板,上面有一个卡槽,卡槽是根据NDS 的卡带大小设计的,NDS卡带可以轻松的插到卡槽上,而烧录卡也能很好的安放上去,电路版很简洁,一些小的元件焊接的也很出色没有飞线跳线的现象出现,从这里就可以看出一个大公司的作风,NDS 记忆棒的接口使用了标准的USB接口,可以方便的与电脑连接。

简单的操作强大的功能



我们知道传统的NDS游戏备份，都需要通过SLOT2的卡槽来对SLOT1的卡槽的NDS卡带的存档进行DUMP，还需要相应的软件做引导，对于一些新手来说操作十分复杂，而且不能够备份烧录卡的存档，而最近任天堂推出的NDS的进化机型NDSI，已经去掉了SLOT2卡槽，因此通过SLOT2备份存档的方法也就行不通了， NEO的这款NDS 记忆棒才用了更简单的操作更先进的智能识别技术，无需SLOT2就可以备份存档，下面我们先看一下NDS 记忆棒的使用吧.NDS 记忆棒的使用很方便，因为采用了标准的USB接口可以即插即用，而且不需要安装任何驱动驱程序，不过要备份存档还需要使用相应的软件才可以，我们随NDS 记忆棒赠送的光盘里面找到NEO_NDS_SMS_Backup_Master_V0.30，软件包目前备份软件的版本为3.0，NEO小组会不断的完善，增加更多功能。

解压缩NEO_NDS_SMS_Backup_Master_V0.30，里面有一个NDS的小图标的应用程序，NEO_NDS_SMS_Backup_Master_V0.30 .exe这是一款绿色软件不需要安装，可以说是很方便的，双击就可以打开软件，我们看到软件的界面很简单，顶部显示了软件的版本，中间的界面显示目前的连接状态，然后我们把需要备份的NDS游戏插到记忆棒上，要注意卡带金手指的位置，卡带正面向上插到NDS 记忆棒的卡槽上面，然后把NDS 记忆棒连接电脑，电脑会把NDS 记忆棒识别成读卡器，而备份软件，会根据卡带的IC型号进行智能的识别，在电脑的备份软件里面会显示出相应的芯片型号，已经存档类型， NDS 记忆棒可以支持所有NDS卡带的游戏存档的备份，而比较难以解决的EEPROM 存档也可以很好的支持，这里就可以看出NDS 记忆棒的强大之处，经过软件的智能识别以后，我们在软件的底部选择back UP to pc，备份存档到电脑，并选择相应的备份路径，就可以备份我们的正版游戏了，备份的时候指示灯会闪烁，软件上出现进度槽，备份存档的速度很快在几秒中完成，这样我们就把NDS卡带的存档备份到了电脑上再也不用担心存档的丢失了,同样恢复存档到NDS卡带也很简单，点击软件底部的over write to nds card，就可以把存档导回到NDS卡带里面了， NDS 记忆棒还支持NEO小组的R6系列产品的存档备份， 支持R6 的firmware 升级功能，跟使用R6的玩家带来了极大的方便.相信即使只会简单的电脑操作也可以方便的使用NDS 记忆棒。

NEO NDS SMS Backup Master Manager V0.30 - NO.1328
PC
Device: NEO SMS Backup Master
NDS Card: Normal-Card
EEPROM: M95640 (-W -R -S)
Type: M95640 (-W -R -S)
BackUp to PC
C:\Users\ThinkPad\NEO_NDS_SMS_Backup_Master
OverWrite to NDS Card
C:\Users\ThinkPad\NEO_NDS_SMS_Backup_Master
Ok: Check.

总评

随着NDSI的推出，slot2卡槽的取消，一些原有的备份存档的方法已经行不通了，NEO这款NDS 记忆棒有简单的操作，智能识别卡带的IC类型，可以帮你方便的备份重要的游戏存档，而随着NEO公司不段的完善软件功能还会支持更多烧录卡， 此外NEO小组还会公布软件的代码，供软件爱好者进行2次开发，相信会有更多功能出现在这款产品上，NDS 记忆棒是一款非常实用的周边而这款NDS记忆棒的价格也很便宜，官方的建议零售价格为99元。

文/wiioh ffsky

软硬兵团

eREAD圆你“游戏+阅读”的梦想

eREAD是目前非常好用的读书软件，由于新版的eREAD可以和电子书库相连，使得书库极为丰富，也就让软件变得更强大，下面我们就来介绍一下。

eREAD PSP篇

爱搜书推出PSP阅读器软件后，迅速席卷PSP阅读领域，风靡PSP爱好者群体中。

PSP电子书阅读的三大问题：1、安装步骤复杂，2、操控稳定性差，3、书籍资源稀少陈旧， PSP电子书阅读软件应者寥寥。爱搜书推出的PSP阅读软件“eREAD PSP”则克服了上述问题，除了多达1000万条的电子书结果结果外，还用简单的图形用户接口、一键式操作大幅度提升普及率，成为了甚至连年迈的爸爸妈妈都可以简单轻松上手的阅读软件。当在PSP上玩游戏、看电影、听音乐成为流行生活一部分的时候，爱搜书用“eREAD PSP”让你体会到：阅读，原来是如此的方便与充满乐趣。

◆安装方法：

1、PC端安装：登陆爱搜书网站（www.isoshu.com），点击安装PC端阅读软件eREAD7.0，按照提示的步骤进行即可。（软件直接下载地址：http：//www.isoshu.com/psp_eread），

2、PSP端安装：把eREADPSP/PSP/GAME/ereadpsp文件夹复制到MS0：PSP/GAME目录下即可。

这样，我们就完成了这一软件的安装。

◆使用方法：

也许有些玩家还会觉得奇怪。这不是PSP用的软件吗？为什么我们还要在电脑上装另外一个程序呢？其实答案很简单。因为我们电脑上装的eREAD7.0，可以让我们直接通过这个软件搜索和下载互联网上所有的电子书资源。之后，再通过软件传输到PSP上。

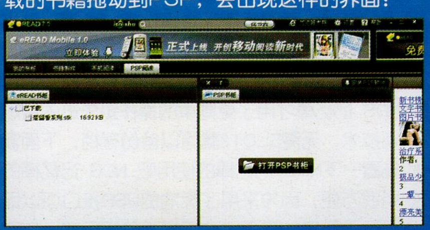


1、首先让我们来看一下在电脑上运行这个软件时候的界面图吧。我们可以在操作页面的顶端“找书去”一行里搜索我们喜欢的电子书。也可以在左边的网络资源里按频道分类寻找。之后，点击下载我们需要的电子书。下载完了以后，我们要做的就是把电子书拷贝到我们的小P上面。

2、选择“PSP阅读”之后，会出现这样一个界面。如果此时你还未安装PSP阅读软件，可点击“安装eREAD PSP”进行安装。如果已安装则点击“书籍传输”，进行书籍的传输工作。



3、安装完毕后选择“书籍传输”将自己下载的书籍拖动到PSP，会出现这样的界面：



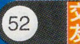
4、然后“打开PSP书柜”，你会发现，电子书的传输工作已顺利完成。

◆软件的运行效果

接下来，让我们来看看软件在小P上运行的效果究竟如何吧。目录非常简约，让人有一种很轻松的感觉。

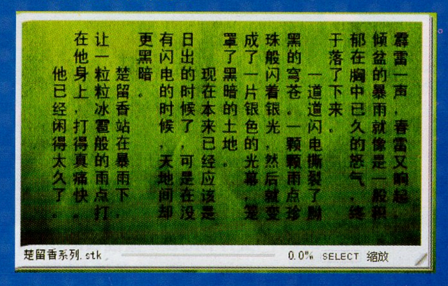
“最近阅读”所显示的就是最近打开的电子书文件。

“我的书柜”则是小P内的电子书文件数量。



在设置中可以进行一些简单的设置。例如可以把“阅读模式”设置为“横”或者“竖”，当然，你也可以对语言，字体，行间距离，背景进行设置。

◆电子书阅读效果：



eREAD Nds篇

NDS的游戏功能大家耳熟能详，如果说在NDS上能进行阅读，相信绝大多数人都会感到惊奇。简捷易懂的操作，再加上千万册的STK免费电子书资源，爱搜书推出的这款名为“eREAD DS”的NDS阅读器，让NDSer们“游戏+阅读”的梦想触手可及，让动漫迷、小说迷为之疯狂，爱搜书在阅读领域再次华丽出演！！

◆安装方法：

1、PC端安装：登陆爱搜书网站（www.isoshu.com），点击安装PC端阅读软件eREAD7.0，按照提示的步骤进行即可。（软件直接下载地址：http://reader.isoshu.com）。

2、NDS端安装：将C:/Program Files/eREAD/ds/ereadds.zip（或用户自定义安装目录下的eREAD/ds/ereadds.zip）解压后的档夹复制到NDS TF卡根目录下即可。

◆使用方法：

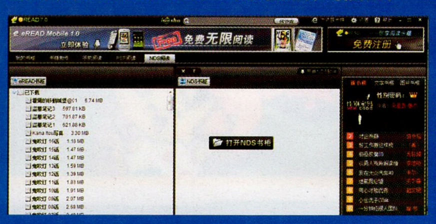
NDS导书是通过读卡器与PC连接进行，所以在计算机上安装的eREAD7.0，让我们充分搜索和下载互联网上的海量电子书资源，再通过书柜直接拖拽至NDS上。

1、搜索书籍并下载：在爱搜书电子书搜索引擎寻找自己喜欢的书籍并书籍下载完毕后，我们要做的就是将电子书拷贝到NDS上。我们可登陆爱搜书网站（www.isoshu.com）下载书籍。也可在软件接口上的“找书去”一栏里输入书名搜索我们喜欢的电子书。也可以在左边的网络资源按照频道分类寻找电子书。

2、在软件接口上选择“NDS阅读”后会出现这样的接口，并按照提示安装“eREAD DS”。



3、安装完毕后选择“书籍传输”将自己下载的书籍拖动到NDS，会出现这样的接口。



4、然后打开NDS书柜，你会发现，你下载的书已经从eREAD书柜成功导入NDS书柜。

◆软件的运行效果：

安装完成后，我们来看看“eREAD DS”强大的表现吧！

操作目录简约明了，非常容易上手。

“最近阅读”显示最近一段时间阅读过的书籍。

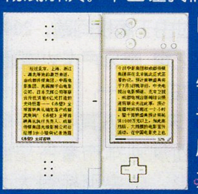
“我的书柜”是电子书的数量与书籍列表。

“设置”是对软件进行个性化的设置，包括语言（简繁）、背景、行距等等。

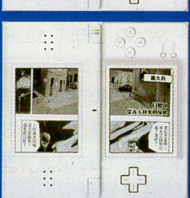
“帮助”是对整款软件进行的详细介绍，在操作上有疑问的用户，可点此进行了解。

◆电子书漫画阅读效果：

文字书方面，电子书排版精美，阅读起来非常清晰。漫画方面，用户可根据具体的阅读需要选择缩放图片，阅读漫画时图片模糊的烦恼彻底解决。下面让我们来看看“eREAD DS”阅读电子书的效果吧！



选择“START”键，切换到文字书纵向阅读，除面板按键外，轻触屏幕也可实现书籍翻页。如果您觉得图片看起来模糊，可选择“SELECT”键缩放图片，阅读从此不受尺寸限制，触摸屏幕，可直接移动到所要观看的部分，随“触”可看。



文/兰亭居士

口袋基地



□文/PMGBA 星痕&sspass
□责编/八房 □美编/伟哥

口袋新闻 11年的神奇宝贝电影音乐杰作选专辑隆重登场！



继2003年11月28日发售的电影歌曲杰作选《映画アニメ主题歌ソング集 パーフェクトベスト1998—2003》，其第二弹也预定于2008年12月19日发售。新专辑的标题为《ピカチュウ・ザ・ムービー ソングベスト1998—2008》，除了第一辑的所有歌曲之外，还收入了2004年至2008年的电影主题曲。不过由于版权问题，2007年公映的电影《决战时空之塔 帝牙卢卡VS帕路奇牙VS达克莱伊》的片尾曲《ビー・ウィズ・ユー～いつもそばに～》未能收入其中。专辑封面以黄色为背景，上面规则排布着各部剧场版主役神奇宝贝的剪影，中央则标有大大的“PIKACHU THE MOVIE SONG BEST 1998—2008”图案，这也是剧场版所用的LOGO。整套专辑由3张CD外加一本豪华的歌词本组成。目前预定收入曲目为34首电影长篇短篇的主题曲，还有一首附赠曲目为“ビッグ・ニャース・デイ”（喵喵的大日子），此曲是神奇宝贝3D电影《皮卡丘的海底大冒险》的片尾曲。

另外插播一条小新闻。美版神奇宝贝动画中小智的声优Sarah Natochenny，在其博客上公开了今年夏天日本公映的神奇宝贝电影第11部《ギラティナと冰空の花束 シェイミ》（暂：骑拉帝纳与冰空的花束 洁咪）的英文标题：Giratina and the Sky Warrior（骑拉帝纳与天空的勇士）。至于在美国的上市时间，目前暂未确定。

◆《toi et moi》作曲者涉嫌欺诈被捕！

现年49岁的小室哲哉，被称为日本音乐教父、缔造了“小室音乐王朝”。神奇宝贝剧场版第二弹《梦幻之神奇宝贝 洛奇亚的爆诞》的片尾曲《toi et moi》（法语：你和我）就是他作的曲。在2006年8月，小室哲哉将手上约806首畅销作品版权以10亿日币（约合人民币6900万）



转卖给日本兵库市一名企业家，并且已经收取了5亿日币，事实上小室哲哉无权出售这些音乐作品。该企业家向大阪地检署提出诈欺告诉，随后小室哲哉在自己东京的住所被逮捕，同时被捕的还有两名共犯。而小室哲哉本人和另外两位已经认罪。



↑10位图鉴所有者全部结集，到底是为了什么呢？

口袋妖怪动漫

《绿宝石篇》感动完结！神奇宝贝特别篇29、30卷发售日确定！！



←从封面上可以看到艾美拉露出一决胜负的表情，久违了的小金也终于登场了。

自从2007年12月25日发售的《神奇宝贝特别篇Vol.28》以来，迟迟没有这部最受广大神奇宝贝粉丝喜爱的漫画的最新单行本消息。终于，近期在《Pokemon Wonderland Vol.10》上连载了《绿宝石篇》的第三部。故事情节依旧跌宕起伏，更是揭露了主角エメラルド（暂：艾美拉）的身世——金银篇最后问大木博士索要图鉴的那个小男孩。故事在艾美拉讲述完他的悲惨童年后便戛然而止。真正的结局将直接收入于2008年11月27日发售的漫画第29卷中，绝对不能错过。这不仅是《宝石篇》的结局，也可以说是《金银篇》、《火红·叶绿篇》以及《红宝石·蓝宝石篇》的结局。不得不佩服日下编剧的强大，将10年来的所有作品进行了一个汇总。更令人振奋的是，官网在介绍完29卷的最后，还公布了漫画第30卷的发售日：12月25日。封面暂未公布，收入内容也未确定，引用官网的原话就是“或许是《钻石·珍珠》篇”，也不排除是收入早前的两部网络漫画《神奇宝贝保育家》的可能。

口袋妖怪周边

◆神奇宝贝中心大阪店10周年纪念商品

为了纪念1998年11月14日开业的10周年，神奇宝贝中心大阪店特别企划了10周年纪念商品，于2008年11月14日开始在店内销售。纪念商品包括A4文件袋、招财喵喵储蓄罐、招财喵喵钱包以及招财喵喵布偶。全部购入的话还将赠送一枚招财喵喵邮票。



另外，神奇宝贝中心10周年原创卡片第三弹，最终由投票决定为杰尼龟。从11月开始在神奇宝贝中心各门店购物，将免费获得这张卡片。



◆新月岛的达克莱伊现身！！

2008年12月1日～2009年1月15日，通过Wi-Fi，就能收取正常游戏无法获得的特别道具“会员卡”，但是仅限《神奇宝贝 白金版》游戏。持有这个道具，就可以去新月岛捕获幻之神奇宝贝·达克莱伊。不过必须入手全国图鉴后才可以去新月岛。错过了电影院配送达克莱伊的朋友们，千万别错过这次得到达克莱伊的机会哦。另外，非正统游戏《神奇宝贝保育家 风涌篇》的几个个特别任务和额外任务也在这个时间段

进行再次配送，同样是通过Wi-Fi联机获得的；而能够打开秘密房间提供洛托姆变形的特别道具秘密钥匙的配送，早于11月4日截止。不过没有能赶上这段配送时间的朋友们也不必担心。秘密钥匙第二弹的配送时间为2009年1月16日～3月2日。至于玩家们大为关注的“天海之笛”，目前还没有任何消息。





口袋战术 己所不欲，必施于人——损人不利己（下）

洛托姆（电鬼）：终于迎来了戏法的招牌人物——虽然这名人物也是只是个新人。虽然种族只有区区440，但洛托姆拥有着连闪电鸟也自愧不如的抗性，打击面也丰富到令人怀疑它为什么还有技能格来学戏法，但洛托姆的确是戏法的典范——利用强大的攻防能力配合道具来打击对方，戏法只是副业。就是因为如此，它的戏法才比那些为了戏法而戏法的PM更让人难以防范。这也告诫那些心理阴暗的OTAKU们，在“损人”之前，“利己”才是第一位的。

最适道具：专爱眼镜＼围巾

咸湿指数：（5）

损人指数：（5）

利己指数（负）：（4）

对策：黏着特性可以消极而有效地防御一切窥伺私有财产的行为，但如果对方处心积虑地准备了特性交换或者胃液就无能为力了……最有效的还是以毒攻毒，上进ＰＭ的火珠＼毒珠都是很有效的对策，想像一下烧伤的赫拉克勒斯被换了个专围是一番什么样的情景……斗笠菇更是天生的戏法克星，它的“宝贝”毒珠对于他人来说是不折不扣的噩梦，当然，它自己也要避免被换到专爱系列。最起码的要用佩戴专爱系列的ＰＭ或者毒淤泥的毒系ＰＭ去顶，让大伙一起完蛋……

招式篇

想要从招式上损人，各种弱化技能以及恨、怨念都是不错的选择，但要同时做到“不利己”，大爆炸、同旅、临别礼物、返拳、镜子大衣、金属爆破才是王道。当然，真正的神技还是封印，尤其是当6只配备了17个系的热门招式的封印画画狗聚集在一起的时候。

咸湿指数：（5）

损人指数：（3）

利己指数（负）：（5）

状态篇

魔法外衣能反弹异常状态和弱化技能，但太明显了，咸湿度未免有些不足，而且对方一旦中了异常状态下一次再下异常状态你就没办法躲了。这时，精神转移才是良方，不但可以在对方功成身退之时打对手一个措手不及，带给自己无比的成就感的同时，可以用来搭配睡觉＋梦话才是真正的休息不忘工作。当然，最受笔者青睐的依然是两败俱伤的传染……

咸湿指数：（4）

损人指数：（2）

利己指数：（3）

特性篇

特性方面只有特性交换比较摆得上台面，不过由于人数众多（相对）也算过得去了。但是查一下图鉴就会发现，为什么会这招的ＰＭ的特性大多数都那么好……基于绝对不能利人的思想，我们筛选出来了一些特性对别人不那么有用的PM。八大蝴的复眼特性是吃饭的家伙，但催眠完了一样可以交换出去；末入蛾、胡地、呆河马、迷唇姐、天然鸟、河马王等一干自然是换之莫及；椰蛋树这种对自己大有裨益、对别人却没什么用的特性也用不着可惜；诅咒娃娃和素立帕的不眠＋特性交换似乎就是为蘑菇孢子＋毒疗的斗笠菇而生的；而以太阳岩、耿鬼为首的一拨浮游大军包括自然恢复的宝石海星、雪拉比和压力的夜黑魔人是万万交换不得，笔者

教你们损人不利己，没叫你们损己利人呀……而换装特性的沙奈朵换了跟没换一样……胃液和烦恼种子也与泼硫酸的行为无异，但要谨记一点：所有生物都不要试图在请假王身上进行这项危险的作业。

受害人群： 道具那里的对策如今都进了这个受害人名单：火珠的上进PM，毒珠的斗笠菇等……

咸湿指数：

损人指数：

利己指数（负）：



其他途径的种族篇

种族能换的比较少，也就力量/防御/心灵交换能拿来凑凑数，欺骗空间对自己也有效，也未必完全损人。虚张声势勉强算是对双方都比较有风险的一招。可惜，这些招式都是在能力等级上做手脚而已，换个人就烟消云散了。

其他途径的属性篇

很可惜，在公元2008年9月13号（第二次冲击？）之前，人类还没有办法对天生，不，是老任编的属性做什么手脚，所以这一科只需要明确2个事实就算及格了：1、唯一能暂时改变属性的招式只有变身、属性切换1、2和鸟栖；2、巨沼怪的玩泥永远只能用来和睡觉水君耗PP。

咸湿指数：

损人指数：

利己指数（负）：

总的来说口袋还是一款纯洁的游戏，主要消费群定位为中小学生，所以没有太多和谐的战术，但只要我们坚持挖掘，贯彻己所不欲，必施于人的基本方针，损人不利己终将残酷地横行于任天堂的乌托邦中……

以上内容纯属技术性文字，如有未成年人擅自模仿，本人（八房&SSPASS）概不负责！

余谈

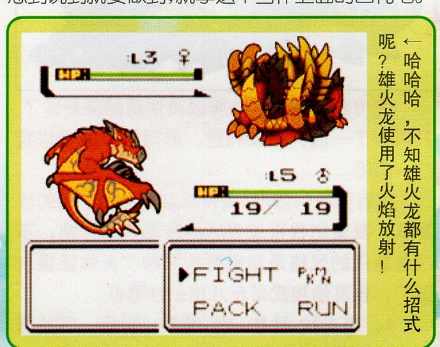


←隔壁的本尊身后还蹲着一只艾露。这套铠甲好象是凯龙＋毒鸟的样式呢。

虽然说经常主持着口袋基地，其实咱对游戏可是个兼爱派的呢。说起来，隔壁翔武的主持的狩人营地其实咱也挺喜欢的，不是还偶尔客串过嘛。前阵子在后屋的口袋迷CLUB里向大家征集那套口袋拟人化的图，结果真有朋友替我找了一套了呢……实在太可爱了。既然猎人和口袋都那么流行，想来像我一样同时喜欢猎人和口袋的玩家应该不会少的嘛，比如那套493图片的作者。

怎么样= =大家有认出来吗？诸位猎人训练家（好怪好怪的称呼），看看钢甲龙（？）背上背的是什么武器呢？提醒你，这玩意加防御的哦。

喔，说正经的，下期的口袋基地中咱将要继续进行新闻播报和战术研究，虽然变成月刊也请大家支持！此外，由于两个栏目的主持都是我，我将会从下期开始试着将口袋基地和CLUB进行融合和交流。和隔壁的狩人营地没准也会打交道呢。比如说我去录猎人视频，让翔武来搞口袋交流（反正他是做惯了读编）。唔，来而不往非礼也，想到说到就要做到，就拿这个当作上面的回礼吧。



←哈哈哈，不知雄火龙都有什么招式呢？雄火龙使用了火焰放射！



大家好,我们又见面了。自打上次聊天之后有许多朋友都来回函卡进行讨论呢。顺带着还从那边(口袋迷)套了不少回信来，看来虽然短暂的热潮过去了，不过真正喜欢口袋的玩家们热情还是很高的嘛。那我们这期聊点什么呢?

□文责/八房
□美编/伟哥

关于上次的砂暴队

上次的砂暴队老实说最近都没怎么仔细找啦……毕竟最近的游戏很多。倒是去WIFI上下了一些相关的战斗录像来看。总感觉WIFI上的战斗双方差距很大，好多场都是单方面压胜，参考价值有限，不过确实是有几场非常精彩的比赛，哪天抽空给大家讲讲。从读者那里给来的意见倒是很多……还有一位MEW读者把自己的队伍都给发来了……老实说我也试着用了呢，用PBO（Pokemon Battle Online）和翔武。至于结果？那个先不管啦。总之先把MEW读者的队伍拿来看看吧。



因为家中网停了，所以没法用邮箱发送了，只得抄了一遍，如果刊登，麻烦哪位编辑帮我打一遍吧。

还有关于112期口袋俱乐部中八房征求的沙暴队，我就把我百战百胜的沙暴队送你吧，不过这队伍的风格是翔武哥的那种“无保证强攻型”，也可给翔武哥反八房的沙暴队。

1、斑吉拉 性格+攻-特攻 物品：节拍器 努力值加满攻击与防守。

配招：1、燕返，2、地震，3、岩崩/岩石飞刃，4、咬碎

2、巨金怪 性格+攻-特攻 物品：剩饭 努力值加满攻击与特防。

配招：1、流星拳/铁头锤，2、地震，3、意念头锤，4、电磁浮游

3、化石翼龙 性格+攻-特攻 物品：专爱眼镜 努力值加满速度与攻击。

配招：1、龙之爪/燕返，2、水尾巴，3、铁头锤，4、岩石飞刃

4、卢卡里奥 性格+特攻-物攻 物品：特攻眼镜 努力值加满特攻与速度。

配招：1、光栅炮，2、波导弹，3、龙之波动，4、影子球

5、武士暴龙 性格+攻-特攻 物品：剩饭 努力值加满攻击与防守。

配招：1、地震，2、岩崩，3、铁头，4、百万吨角顶（王牌）

6、沙暴龙 性格+攻-特攻 物品：光之粉末 努力值加满攻击与速度。

配招：1、亿万冲击波，2、龙之爪，3、地震，4、岩崩

这个队伍还不错（不要刊登此队伍啊，不然大家要都用了可就惨了，如果我们同学看见也会去找克我的方法了，因为到现在他还没见过我全部怪呢）-_-!!！

如果可以的话请小编回一下,我也好知道是否收到,如果没时间就算了吧。虽然买了很长时间PG了,不过这还是我第一次投稿+第一次回信呢。

啊啦啦啦，虽然是这样说但还是要一起研究才会提高嘛……看到这个队伍搭配之后我就拿去PBO和翔武玩，翔武前一段的主力宠物我好象说过了吧？说过吗？

玛纽拉

特性：压力

性格：急躁

努力值分配：攻击MAX+速度MAX

携带物品：攻击果

招式分配：冰拳、替身、试刀、剑舞

目前状态：我好歹也在队里放了欺骗空间，可MEW读者整个队里只有一只化石翼龙比翔武的玛纽拉快……面对这么一只家伙我应该换什么上呢……虽然砂暴已经刮起来，不过先制技=0。吹吼怪也没有，想来如果一般情况的话队伍里比较能扛的是露卡，如果能吓唬翔武让他以为有神速就好了，而实际上上面赢面最高的其实是最脆弱的鲨龙，光粉+砂隐的回避可以一搏？化石翼龙的话不知道对方有没有碎冰击（先制那个）。因为有沙子所以不怕气息头巾啦，就先炮灰掉露卡上化石翼龙吧——丢了露卡上去，结果对方替身了……见势不妙只好猛攻，不过好像没办法阻止对方剑舞和攻击果……如果真的有神速就好了。结果是露卡不得不领便当回家，钢十字忌惮试刀，只好碰运气放化肥，不过运气不好，翔武的玛纽拉极限速度，于是化肥也PIA飞……再赌运气上砂龙，但显然我这人和运气绝缘，光粉+砂隐也没派上用场。

愈加王

特性：大力

性格：急躁

努力值分配：显然是攻击速度，虽然我没问

携带物品：好像是气息头巾？

招式：火拳、电拳、发劲、思念头槌

目前状态：继上次糟糕掉之后，第二次的炮灰由班基拉担任（不起砂可不行啊）这次好歹没让他剑舞，不过攻击果还是发动了，原因是对方狡猾狡猾地，一直拿冰拳堵化肥……索性灭让他得逞，炮灰后的化肥直接干掉了它，不过一个燕返居然没挂掉对方的愈加王……然后对面居然是个电拳= =（太奇怪了），结果是，接下来的钢十字结结实实地挨了一记火拳，于是我又明白了……后来听说是当初又想配起死又想扩大打击面，所以去回忆招式之后忘了调了，这是啥情况啊到底。

总的来说，队伍的弱点太过集中，速度和辅助方面也有些贫乏。因为砂暴队用得人都挺多，而且冰雹队的猛犸、高防盾土偶和大鼻子也挺流行的，所以大家往往会在队伍中配备草绳结（根据对方体重决定威力）和能源球（草系高威力特攻技）等，真要是碰到的话会相当头疼的吧……组队这东西果然还是要多磨练啊，要是不用写稿就可以每天PBO了（妄想中）。

激萌493！

啊啊，对了对了。上次不是还问过那套口袋妖怪拟人系列绘图的消息嘛，还真的就有读者朋友好心地告诉我了呢……现在塞了一套到硬盘里，这下算是得偿所愿了（高兴）。赶快把自家养的那几只拿出来晒晒（误很大）。七曜和龙哥今天不在，不管他们了。

这里还是要感谢提供绘画的同学和作者吖，希望以后能够有越来越多的朋友加入到交流的行列中来。



←咱最喜欢的宠物九尾狐狸。手里那个如果没看错的话应该是木炭。标配是火焰放射＋怪异光＋鬼火或者毒。第四招变化很多。



→超——可爱的大狼狗。就算能力不够高，萌点也是满载！威吓特性加上一些辅助招式，能够在种族值限定战中发挥用处哦。

游戏单间



←群内一致认为右边是纽拉左边是翔武，连哪个阴险的表情都和翔武一样哦。招式方面自然少不了本系的冰拳或者试刀。

口袋无奖竞猜

本期揭晓上期答案。不知道乃们有没有答对一半以上的呢？

1、要说速度的话虽然有更快的人选，但考虑其他要素的话，特性可就不能忘掉啦。这样，速度种族值高达115，又拥有雨天下速度翻倍的亲爱的叉尾鼬，塞上围巾自然就是第一快啦——哈哈哈，给你当头一棒，答错了哦！虽然正常情况下，考虑特性和数值，确实是叉尾鼬最快，但请不要忘了现在可是DP时代哦……在这个时代，最快不是数值最高，数值不高也可以快——欺·骗·空·间！怎么样，思路豁然开朗了吧，不找速度快，要找速度最慢的那只哦！快去找一个减速的壶壶龟来实现第一早动吧……为了效果，最好再绑上一个努力值单项训练装备。

2、口袋妖怪系列伤害计算的公式是这样的：伤害值={[技巧威力×对应攻击力×(Lv×2/5+2)]/对应防御力/50+2}×属性修正×随机修正。本例子中，属性修正为4，携带道具时攻击力是1.1倍，特性使招数威力1.5倍加上本系的1.5倍已经相当夸张，还有会心招式威力2倍……无论如何都能够把对手打个彻底了——不过，因为是在计算式当中的，要考虑很多诸如攻击力还有级别什么的啊！所以在不知道所有条件之前，根本算不出来确切的倍数嘛！虽然知道各项数目的加成，但忘了算式而简单拿倍数相乘的诸位都上当了哦哈哈哈哈！（哎呦！谁丢砖头！好疼！）

3、嚎叫（とおぼえ）来自红宝石篇、剑舞（つるぎのまい）则是金银老牌强化技能、佯攻(フェイント)是珍钻里加入的新技能，唯独毒爆弹（ヘドロばくだん）是一直就有的，所以顺序应该是毒爆弹，剑舞，嚎叫和佯攻。

4、什么？你不知道究竟哪个更离谱？快去百度一下“钱神花”或者“钱神 化石花”就知道了……想来我的前任好象正是这个小典故的缔造者之一呢……呃，这算不算黑色幽默？(蓍子蓍子别咒我哦）

5、觉醒力的威力计算方法，是设(10进制)：

HP个体值除以4余2或者余3时，$\alpha=1$；否则$\alpha=0$

物攻个体值除以4余2或者余3时，$\beta=2$；否则$\beta=0$

物防个体值除以4余2或者余3时，$\gamma=4$；否则$\gamma=0$

速度个体值除以4余2或者余3时，$\delta=8$；否则$\delta=0$

特攻个体值除以4余2或者余3时，$\varepsilon=16$；否则$\varepsilon=0$

特防个体值除以4余2或者余3时，$\varsigma=32$；否则$\varsigma=0$

招式具体的威力$=(\alpha+\beta+\gamma+\delta+\varepsilon+\varsigma)\times 40\div 63+30$。结果取整数，尾数省略。除了威力，而觉醒力的属性会根据个体值转变为其它属性，具体为设（10进制）：

HP个体值为奇数时，$\alpha=1$；否则$\alpha=0$

物攻个体值为奇数时，$\beta=2$；否则$\beta=0$

物防个体值为奇数时，$\gamma=4$；否则$\gamma=0$

速度个体值为奇数时，$\delta=8$；否则$\delta=0$

特攻个体值为奇数时，$\varepsilon=16$；否则$\varepsilon=0$

特防个体值为奇数时，$\varsigma=32$；否则$\varsigma=0$

则：属性$=(\alpha+\beta+\gamma+\delta+\varepsilon+\varsigma)\times 15\div 63$，答案同样省略尾数求整。对照下表,可得出转变的属性：

00—格	01—飞	02—毒	03—地
04—岩	05—虫	06—鬼	07—钢
08—火	09—水	10—草	11—电
12—超	13—冰	14—龙	15—恶

依法算出该宠物觉醒力是火属性，威力51。

6、速度最快的威吓特性怪物并不是速度种族值100的椋鹰，而是肯泰罗，它的速度种族是110。而最低的因为是冷僻怪所以大家关注不多——布鲁皇的幼生形态布鲁(ブルー)，它的速度种族值只有30。

交友 辽宁 陈珑元

由于学业问题，基本上没时间玩游戏。只能看PG了。

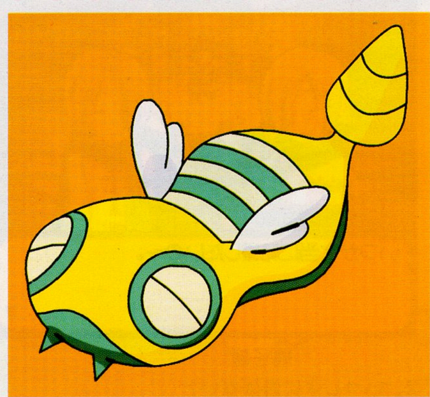
男，17岁，辽宁省沈阳市和平区胜利南街，QQ460358061

7、它需要王者之证来完成进化；它的特防达到了100；它的属性是纯水，而且有可能有个蓄水特性；它只够人的膝盖大；它的生蛋组别是水一组——没错，答案就是蚊香蛙王（ニョロトノ，或许也叫牛蛙君？）

8、攻击种族值和速度种族值差值最大的宠物？那么显然，攻击要很高，我们就从攻击高的家伙开始找吧……比如说这个家伙，攻击种族值高达165啊！比任何神兽都不差呢，速度呢?速度只有58？超越100的差值，真是太厉害了啊——冠军就是你了，暴骨龙 (ラムパルド)!

9、土龙，也叫地龙宝宝(ノコッチ)，属性普通，特性为逃足或者天之恩惠。各项种族值是HP 100;攻击 70;防御 70;特攻 65;特防 65;速度45。生蛋分组为陆上组，不时在208号道路大量发生。好吧，你们谁的图鉴里有这只小家伙？请让我叫你一声收集狂……

10、宠物A是怎样都完全无关，只要携带学习装置，B就能得到全额的被击败怪物的努力值,而B又是有病毒的状态，所以努力值要翻倍——问题是水君的努力值并不止一项，打败它会得到防御努力值1点和特防努力值2点，所以正确答案是6而不是4哦。

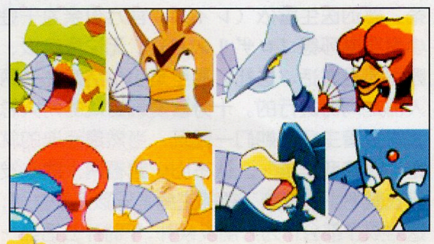


11、下列技巧中能够打出会心一击的是哪些呢：龙之怒和音速波是固定20和40伤害，大爆炸则注定不会会心——我知道在PBO里有人中过会心大爆发啦，不过我们要以游戏为准，白金里可以不会的哦。此外，作为一击必杀的尖角钻和那两个必中技也是不行的，只有愤怒门牙，虽然是固定伤害HP一半的技巧，但其实它是有会心的——不过并非伤害增加，而是附带害怕效果。

12、优先度最低的是吹飞吼叫啦，大家自然都知道，其实优先度最高的估计会有很多朋友回答气合拳——其实，上·当·了·呢！因为我问的是哪“一招”，气合拳只有前半招优先度超高，后半出招可是仅次于吹吼的负优先哦，哈哈哈哈哈，太贱格了吧。正确答案是正电负电小兔子的帮手。其实往远了说，追打生效的优先还更高些——追打在换人之前而帮手在换人之后，但本身追打的出招优先是0……

13、怎么？题目有问题？不明白问的是伤害数值还算是比例？百思不得其解？“切！这出题人真没水准”——喂喂喂，好好去看看全国图鉴，292号是啥？（哎呦!又被一板砖PIA飞!）

14、因为答案很多，所以大家自己搭配出来就行了。一般来说，芭蕉龙+呆河狸就可以满足所有需要，抓起来也很方便，值得推荐。当然你要够奢侈的话拿两只画画狗或者MEW也不是不可以……



PM网络对战平台

下期预告：

大家喜欢口袋，都是怎样的喜欢呢？像是龙哥和薯子那样，非常喜欢选种育种，但很少与其他人对战；翔武和我则属于那种练出一只宠物就想找机会撒出去玩玩。想来，既然口袋基地的战术研究能够长盛不衰，那看来大多数玩家还是喜欢对战啦。不过，毕竟大家并不是都有能力与大家联机，如果周围没有NDS玩友或者无线网络的话，就不能使用NDS与朋友们对战了。自己水平如何？那么多只宠物都有什么用法？没见过的话非常可惜啊——于是，一些网络对战软件就诞生了。下期我将要为大家介绍这些pm对战软件！

游戏单间



□文/一掊黄土 □责编/八房 □美编/伟哥



符文工房2恋爱攻略



慕&斯的爱情事件

慕&斯（ムー&スー）	生日：秋29日
喜好物：プリン、トマトジュース	
生日送礼：マーマレード	婚约信物：圣杯

第一部中医生娜塔莉的双胞胎孙女，父亲是第二部的医生雷依（レイ），官方母亲为千金小姐罗琳莎德（ロザリンド）。无论是吃饭、睡觉还是对话、送礼，甚至是小小结婚礼，两人都是同时进行的。十分喜爱玩游戏的两人总喜欢拉着主角陪她们一起玩，当然最经典的就是“猜猜我是谁”。认不出？看看两人的头发与衣服吧。无论第二部的主角是男孩还是女孩，这对双子都会作为好朋友候补，平时什么话都一起说的她们只有此时会为了争主角而斗嘴哦。

1、かくれんぼしよう

◆条件：结识双胞胎之后调查委托版

◆完成方法：与主角捉迷藏，找到对话即可





◆报酬：橘子酱

2、いっしょに游ばない？

◆条件：爱情度2以上后调查委托版

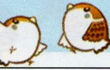
◆完成方法：继续捉迷藏，先找斯在北广场，然后慕在夏岛砂の路

◆报酬：巧克力曲奇

3、『どっちかな？』ゲームやろう

◆条件：爱情度4以上后调查委托版

◆完成方法：分辨两人的游戏，看头发和衣





服来回答吧

◆报酬：布丁

4、ちょっと大人なことしよ

◆条件：爱情度6以上后调查委托版

◆完成方法：选择：1－1，拜托主角寻找传说中的圣杯。先询问ラムリア，然后在豪宅食堂的酒架上寻找，找到后交给双子即可

◆报酬：结婚式

奥尔法斯的爱情事件

生日：冬15日
喜好物：焼きサバ、イトウのおさしみ
生日送礼：焼きジャマイカ

精灵族的小男孩，父亲是宿屋的“酷男孩”杰克（ジェイク），母亲则是豪宅的女佣塞希莉娅（セシリア）。遗传了父亲不喜欢人类的冷酷个性，因此很不喜欢与人类交流，只有慢慢的打开他的心扉才能与他真正成为朋友。



1、渡したいもの

◆条件：结识之后调查委托版

◆完成方法：送给主角菠菜种子，选择：1

◆报酬：菠菜种子

2、先生からの话

◆条件：爱情度2以上后调查委托版

◆完成方法：将小さな　晶交给バレット

◆报酬：100G

3、个人的に欲しい物がある

◆条件：爱情度4以上后调查委托版

◆完成方法：将昆虫のアゴ交给他，在秋谷北山的蜜蜂处打落

◆报酬：樱草种子

4、要望があるんだけど

◆条件：爱情度6以上后调查委托版

◆完成方法：与バレット对话即可

◆报酬：200G

5、まあ、オレの所に来るといい

◆条件：爱情度8以上后调查委托版

◆完成方法：跟他对话并告白，选择：1

◆报酬：结婚式



林的爱情事件

生日：夏3日
喜好物：ホットケーキ、チョコレートケーキ
生日送礼：ミックスジュース

外表看起来十分可爱（比女孩子还可爱）的男孩子，也因此总是被人误会成女孩子，林自己似乎很在意别人的这种看法，十分苦恼。父亲是男教师巴雷特（バレット），官方指定的母亲是内向的“抱娃娃女”朵洛希（ドロシ一）。增加他的好感度比较麻烦，不过也可以考虑从由绘那里购买曲奇送他，喜欢甜食这一点似乎也很像女孩子呢。



1、ロイと约束した物

◆条件：结识林之后调查委托版

◆完成方法：将巨人手袋转交给ロイ

◆报酬：三色花种子

2、苦手克服に协力して

◆条件：爱情度2以上后调查委托版

◆完成方法：将イワシ交给他，在海中可以轻松钓得

◆报酬：蛋糕

3、ボクの代わりに届けて!

◆条件：爱情度4以上后调查委托版

◆完成方法：将バッヂ转交给オルファス

◆报酬：巧克力蛋糕

4、ボクの悩み闻いて?

◆条件：爱情度5以上后调查委托版

◆完成方法：劝他不要在意别人认为他是女孩子

◆报酬：无

5、ボク言いたいことがあるんだ～

◆条件：爱情度7以上后调查委托版

◆完成方法：与之对话并接受告白，选择：1

◆报酬：结婚式



2 RF2中的魔法与技能

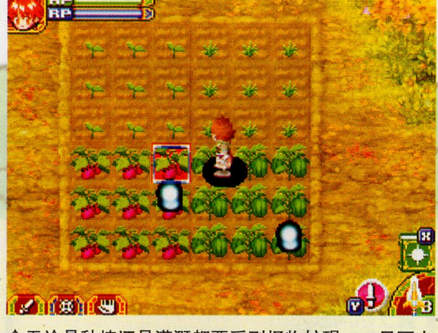


如果要谈RF系列的最大特色，那么当属战斗系统，正统牧场物语体现和平宁静的农场生活，而RF系列则是充满冒险和刺激的多彩生活。前几辑中以流程的形式介绍了诸冒险地点的怪兽们，本辑则开始讲述战斗中经常运用的各种魔法及战斗技能。

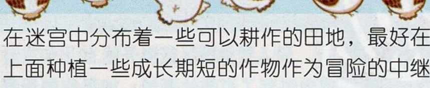
魔法书

与此系列的前作相同，使用魔法需要耗费RP（Rune Point），当RP值消耗殆尽，则再也无法使用所有攻击性及回复性魔法（移动术エスケープ和封龙术ドラグキャリバー除外）。在第一部的冒险中，亲代主角仅能获得初级火球术ファイアーボール，其余魔法均只能在第二部子代时获得。获得魔法的途径除了在镇上四处调查外，还需要通过学院的战斗测验获得。

随着魔法的使用，魔法技能经验值会增加并升级；随着魔法技能等级（不等同于主角状态表中的人物等级）的提升，相同魔法消耗的RP值则会缓慢降低，如LV1时使用大回复魔法キュア需要消耗RP值12点，而升至LV30时则只需要消耗10点，我们提供的表格中所列举的RP消耗值均为LV1时的参考值。RP值耗尽时可以通过RP光球来补充，当3*3格中的作物全部成熟后，便会在每日起床后出现RP光球，每个光球可以回复RP值50点。在洞窟冒险中，往往



↑无论是种植还是灌溉都要受到怪物妨碍，一旦不小心砍伤作物就要重新种了。台风也要注意。



在迷宫中分布着一些可以耕作的田地，最好在上面种植一些成长期短的作物作为冒险的中继站或者根据地。

下面是各类魔法的作用和效果列表，希望能够帮助到大家。

火球术（ファイアーボール）

入手方法： 第一部自宅1F书架

级别	RP	效果
初级	3	直线放出1颗火球
中级	5	放出3个方向的火球
高级	6	放出5个方向的火球

水柱术（ウォーターレーザー）

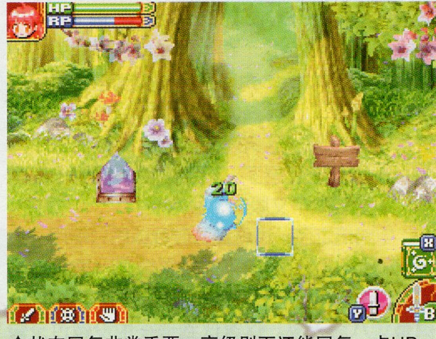
入手方法： 第二部自宅2F书架

级别	RP	效果
初级	4	直线射出1道水柱
中级	6	直线射出2道平行水柱
高级	8	直线射出3道平行水柱

石突术（ストーンスパイク）

入手方法： 第二部学校图书馆书架

级别	RP	效果
初级	5	正面突起小型石柱
中级	7	正面突起中型石柱
高级	9	正面突起巨型石柱



↑状态回复非常重要。高级别下还能回复一点HP，只是不能解沉默。

回复术（キュア）

入手方法： 第二部医院1F书架

级别	RP	效果
初级	7	回复HP80点
中级	10	回复HP150点
高级	12	回复HP300点



→石突术并不是什么常用的法术，为了收集全魔法还是一定要收啊。

治疗术（メディケーション）

入手方法： 第二部医院1F书架

级别	RP	效果
初级	7	恢复毒及20点HP
中级	8	恢复毒、麻痹及50点HP
高级	9	恢复所有异常及100点HP(除沉默)

风刃术（ソニックウインド）

入手方法： 第二部学校图书馆书架

级别	RP	效果
初级	4	放出2个方向的追击风刃
中级	6	放出4个方向的追击风刃
高级	8	放出6个方向的追击风刃

光弹术（シャイン）

入手方法： 第二部学校道场第2战胜利

级别	RP	效果
初级	5	放出2颗光弹环绕保护自身
中级	7	放出4颗光弹环绕保护自身
高级	9	放出6颗光弹环绕保护自身

暗黑术（ライフドレイン）

入手方法： 第二部学校道场第2战胜利

级别	RP	效果
初级	5	直线放出黑暗球(小)吸收敌人体力
中级	7	直线放出黑暗球(中)吸收敌人体力
高级	9	直线放出黑暗球(大)吸收敌人体力

移动术（エスケープ）

入手方法： 第二部自宅1F餐桌

作用： 移动到迷宫入口或回到自宅门前

封龙术（ドラグキャリバー）

入手方法： 第二部剧情后图书馆1F书架

作用： 在与总BOSS火炎龙战斗时打破其防御

狩人营地

拿起手中的武器，向凶猛的怪物们迎击！狩·猎·解·禁！

狩人营地图区征稿开始，如果你在游戏中遇到了有趣的事情；如果你想用画笔描述自己的狩猎生活，那就来给我们投稿，分享自己的经验与快乐！截图与手绘皆可，投稿方式请见“紧急任务”下方，希望大家能踊跃来稿。　□主持/翔武

翔武的狩猎日记

NEW! 本期狩猎发现



前一阵时间看到了MHF更新新龙了，这次叫舞雷龙。听名字就知道是用雷攻击的，这比那像白斩鸡或红斩鸡的电龙以及只会宅在塔顶的老爷爷感觉帅多了。样子看起来有点像火龙那家族的建模改的，不过听他们说攻击方式还是挺多的。真想早点在掌机上玩到新作啊，或者以后直接能在记忆棒中进行新怪物更新就好了，不过那样的话MHF也离赚不到钱不远了。

最近游戏太多了，由于工作原因，简直玩不过来了，被这种情况包围的不光是我，还有八房。（读者：你干脆就说你最近又没在狩猎不就行了，何必找其他借口！八房：我最近好歹也在打好不好！）。啊……似乎引起争议了，不过我可以告诉大家，最近我也在玩。还记得之前说过开了一个新号吧，在慢慢悠悠地玩那个呢，保证每天睡觉前挖一点矿石，主要还是为了挖黄金石。（读者：这对狩猎技术显然没





有直接性的长进，你到底要不思进取到什么时候啊！）你们不能这么说啊，只是为了需要一点点数罢了。

这一阵其实确实是在狩猎，主要是因为长期不玩了，怕手感完全忘了，不过近期一直没打下载任务和联机就是了。前几天折腾了一下电脑，为了能让录像质量提高一些，加了内存，结果确实是好多了。另外还得夸一下RemoteJoyLite这个软件，从最开始的只支持视频输出到PC上，现在已经发展到自己就可以进行录像了，而且效果也还可以，真可谓是历史性的进步啊。这次还有个读者问过我这个问题，在光盘里收录了，安装后使用说明也在里面，还是繁体中文版的，很方便。

电脑搞定了，也就意味着我以后只能用“最近比较忙”这个借口来逃避录像了（读者：内心独白说出来了啊），不过呢，这回还有个理由，就是让八房去录。这家伙到现在也没做过录像啊，亏我在怪物猎人剧场的STAFF名单里还写了他，真不够意思啊，以后一定拉他来弄。说起来，这期在光盘里做了两个录像，是为了回答读者打法问题的，我觉得这样会更直观些，经常一些动作不知道怎么描述好。如果大家觉得这种方式好，以后可以在回函卡上留言，把卡住的地方告诉我们，我们会尽力帮助大家的，虽然技术不过硬吧。（读者：偷懒的借口又要出现了！）

问答　北京　钟昂昆

我想交一些在我家和学校近的，可以周六周日联机的玩PSP的朋友。
男，13岁，北京市西城区戏称外国语学校初一，QQ451150540



营地交流板



推荐一种PSP录像软件，谢了。翔武打G级迅龙最快用多长时间，我最快7分02。

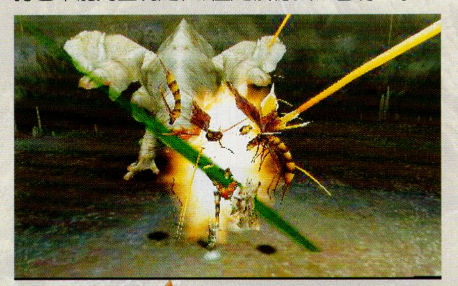
（天津 董昊翔）

翔武：RemoteJoyLite就非常好用，在本期的光盘里面有附送，打开看一下吧。G级迅龙我之后一直没再打，我目前还是7分32，还是你快一些啊。

怪物猎人2G中电龙用什么武器打最快？用进什么武器打他有一些地方有弹刀现象，怎么办？我现在用的是轻弩，伤害不高，打得特慢。

（辽宁 张超）

翔武：电龙我觉得用枪和铳枪打是最快的。枪配上回避性能，在它头前方作业，不少攻击都可以用枪的回避动作躲开，还能一直保持头前方的位置，也能保证伤害，速度比较快。铳枪打配防御性能+1，在它后腿那里防御刺，刺倒了之后刺头，之间有机会可以炮击，龙击炮伺候。铳枪打也不能完全说是快，但是很稳妥，容易上手。





问翔武哥一个问题，近日我们同学买了一本怪物猎人2G的书，里面有一只叫棘龙的火龙系怪物，下面的简介还写它出没于树海，那2G中有这只怪吗？

（天津 MEW）

八房：棘龙并非是2G中的怪物，而是网络版《MHF》中的家伙，这个家伙一般来讲是出没在树海，亚种棘茶龙则出现在古塔顶端。不过最近没有关注，所以不知道是否出了新的稀少种或者变种。

迅龙Z套应该配什么珠子？单人刷老山龙能否把它杀死？

（新疆 许骋）

翔武：是迅龙X，迅龙没有Z的。珠子的话有很多选择，迅龙X可以出回避性能和回避距离，一般来说都选择名匠珠和匠珠，插出斩味等级+1。单人刷老山龙可以杀死的，近战打老山龙的肚子，属性选择火或者龙属性。远程可以考虑用火事场力+2，将自己HP降到40%下，然后背甲前面一点的位置，有一块颜色不同的鳞片，向那里用贯通射击。

游戏单间

[紧急任务]

狩猎解禁！掌机迷狩猎祭再开！

任务等级：★★★★★★★★

限制时间：长期有效

委托人：重归营地的翔武

委托内容：当凶猛的怪物再次向我们袭来时，猎人们，拿起你们的武器吧。让怪物们看看究竟是它们的野性更强，还是猎人铁一般的意志和身经百战的经验更强！最近营地中似乎又来了不少新猎人，对于经验少的他们来说，贸然和怪物对抗无论多少条命也不够。现在猎人们需要团结起来，互相交流经验来战胜这些怪物。

成功条件：无论是配装心得还是狩猎心得都投过来吧

投稿指定地：pg@vgame.cn 北京安外邮局75号信箱

特别备注：MHP2投稿已终止，全面接受MHP2G的投稿



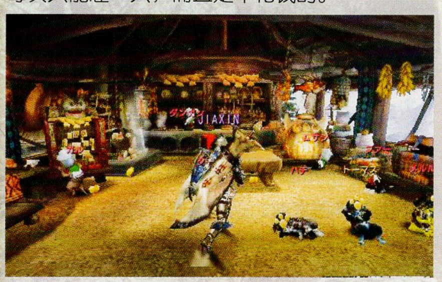
狩猎时最多只能带一只猫吗？（辽宁 王晨）

翔武：是的，只能带一只，但其他的猫仍然可以进行练习。

翔武哥，最近打通MHP2G后新建了一个人物，发现打完村1星紧急任务白跳王后，在农场入口右边发现一个小桶。对话后，得到厨师猫小太郎,而且不要钱，这是怎么回事？

（河南 张旭扬）

翔武：下载过特典的就会多出猫桶，在猫桶那里每次只能雇一只，而且是不花钱的。



请问不用无线网络可以下载MHP2G的任务吗？听说用盟卡可以下载是吗？（广东 陈裕发）

翔武：不用无线网络可是下不了的，盟卡其实也是一个无线网卡，下载原理是一样的。不过任务可以通过修改器直接添加到游戏中。

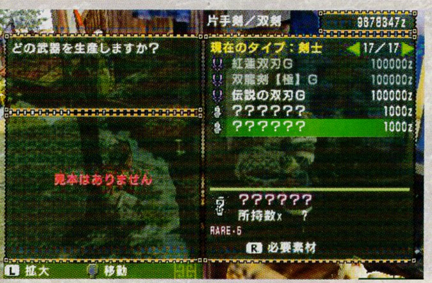
有一个关于怪物猎人的问题，我在打黑铠时如何能准确知道它放完喷热线后是否会放周围都爆炸那招？（江苏 董家轩）

翔武：在他热线快放完的时候，如果身边有黑烟冒出，那就是有爆炸那招。但是在热线刚开始放的时候是不可能知道的。

翔武大哥，请问风化的双剑该如何得到？我迫切想造封龙剑系列，顺便一问增殖镐有什么用？

（云南 杨皓程）

翔武：风化双剑去刷太古的小块，其他太古块和





锈块也刷一些，造之前先存档。然后开始造，只造？？？？？的，如果出了风化武器或者锈武器，记住是第几个。读档重新来，之前的随便造，但是在之前出风化武器或锈武器的那个次序上造太古小块，就直接出风化双剑了。如果手上的块都造完了还没出，可以读档，打个任务来改变一下随机数。增殖镐是用来增加矿石或者部分虫子素材的。

MHP2G里训练所打铠龙，片手和大锤怎么过啊？痛苦死了……（山东 潘泓源）

翔武：片手主要是用眠爆的打法，铠龙睡了之后摆炸弹打。锤子是在下面转，让他中毒，打法是转个4圈左右按三角，抽本垒打。我怕这么跟你说说不清楚，这次做了这两个的打法视频，希望能帮上你，祝你和卡在这两个任务的朋友们能早日过去。



《怪物猎人P2G》中各种券是干什么用的？比如电击券，断扇券等。JUMP炸弹和电击熊炸弹是怎么得到的？素材中眼镜蛇和桶盖有什么作用？

（山东 姜伦）

翔武：这些券是用来做防具和武器的，电击券可以做电击熊锤子、JUMP券可以做海贼装。JUMP炸弹和电击熊炸弹是用JUMP券和电击券到山菜爷爷那里换到的。眼镜蛇不知道是什么素材，桶盖是做猫片手的。另外，眼镜蛇那个会不会是探宝的？我没怎么玩探宝，也没玩汉化。

交友 上海 陈园田

喜欢高达OO的加我。

男，16岁，上海市宝山区海江二村，QQ971148984



训练所速刷各种硬币

想起写这篇文章，主要是因为我正打算更换使用武器，从远程变到近战，而在训练所考验技术得到大量的硬币，然后都卖掉后收入十分可观，要用再去刷嘛，在这我就写出我刷硬币使用的武器与基本打法，希望对大家有帮助。

第一只是大怪鸟，不用说，用弩，装上LV2通常弹不出，1分钟就可打死，这里就不浪费笔墨了。

第二只是桃毛兽王，选用双刀，进入后先把麻痹落穴挖出来，安放好了后吃强走，把麻痹小刀仍出去，4个桃毛兽王就麻了，然后绕到脸前鬼人乱舞（华丽啊），红光四射，刀光剑影，金花四溅，啊不，血花四溅（怎么感觉有点暴力?）等到桃毛兽王中完了那个场中央的落穴后，最好不要在其怒时轻易鬼人化，用△+○再按△就行了，大约2-3分钟。



下一只是电龙，连用铳枪吧，使用3个击龙炮再加数个炮击后就差不多了，不过注意，无论如何也别让电龙的三方向电流打到，不然可是疼的，还要注意它缩头时（缩头王X?）立刻防，因为极有可能电龙又要鬼叫了，（顺便提一下，在与电龙作战时不会有BOSS发现眼的标志，因为电龙没眼?）。

下一只是村四星紧急任务，也是雪山之主—雪狮子王，作为雪狮王实力当然是……没保障(啊，还卡在那个任务的人不要打我），雪狮王虽强，但这不是雪山，它的小弟没跟来，且还有一把有火炎弹速射的弩（这要是在电龙任务中也有一把该多好），注意回避，雪狮王攻击都有前兆，就是它那招“驴打滚”，防差点就行了。

再下一只是黑狼鸟，这只怪物想必大家都不陌生（当初我打村黑狼鸟就是抱着“只不过是鸟龙的心态”就进去，还拿着自己最不擅长的长枪，结果被虐的不成人样，最后还是老老实实最着轻弩去打），当然为了安全我们选重弩，小心火球，龙车就行了，拉开距离与它打，打头（我就是喜欢看它头被打烂的样子），当然如果开火事场力可以更快，也可以站在高台上打，总之注意回避与血就行了。

接着是轰龙了，我们的老对手，无论打多少次都不够解气（谁让它把咱推下雪山；多亏咱福大命大才活到现在），我们选用大剑，一进场先扔个闪光让它一边凉快去，我们去搜刮各种东西，安放好麻痹后就开打照头打3段蓄力，平时就用拔刀斩攻击，感觉吃不消时便把另一个闪光也扔出去，还可以在墙根处防守，等它卡牙时送它蓄力斩，总体来说只要你不是对大剑苦手就可快速击杀。

写到这里我好像把盾蟹王给忘了，盾蟹王开始会自己徘徊，先找出麻痹落穴后还是放在中场选用双刀，中了麻痹落穴后对着它跟前鬼人，平时用粘打方法在它脚的左右侧攻击倒地使用鬼人，粘打时只要注意泰山压顶便好了，总体来说不难。

沙漠的暴君角龙，我选用大锤在角龙的腿之间蓄力旋转或用大地打尾，冲撞就没威胁了，就是要小心铁山靠，对付铁山靠可在角龙准备阶段时在它尾与后脚之间向它的反方向回避，还有在角龙钻地时，打尾，当尾完全入土之后等大约0.2秒迅速向旁边侧移（怒时），当没怒时只要不停跑动便可，角龙还算难打。



下面是铠龙，铠龙的招式前兆大，好躲用远程可以虐死它，PS:千万不要站在高台上，铠龙的热线喷射会给你打下来。

终于到了“终末之时”（喂！这不是打祖龙)麒麟登场了，我用大锤。大锤打麒麟最好打，用几次大地震倒它，然后用△的三连击攻击，这样反复的操作，除了此攻击方式外只有在麒

游戏单间

麟用前冲时攻击，在它跑到你这之前用△空砸，算好时间用最后一锤猛击头部，这样它的冲撞也会被打停，如果没算好时间第三次攻击已打出去了那么迅速侧移来回避，怎么样是不是觉得还算好打？

如果这篇文章有误，请大家及时提出。希望这篇文对还在苦恼硬币刷的不够快的人有所帮助。

文/天津 MEW

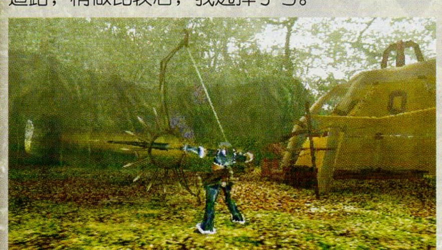




怪物猎人P2G 弓手心得

关注PG这么长时间了，总觉得得为大家做点什么，这不，弓手心得，来了。

本人接触MH系列时间不长，乃是在2G之后才开始狩猎生涯。初生牛犊不怕虎，第一个档硬是用长枪一直打到上位末期才换大剑（每每在帖吧上看见有大大门吼长枪苦手，无不诧异，长枪难道不是MH中最简单有效的武器么？）。毕业后，看着满满一箱子的近战装备和武器，当初"身上的疤痕是英雄的勋章"这信仰变得莫名的空虚，终于将心一横，把一身崩装手持崩刀，花费了我两百六十多个小时的档删去，重新开始。这次我的目标是——没有蛀牙（拖走喂小轰）……咳咳，是不碰近战武器，走Hit&Run道路，稍做比较后，我选择了弓。



以前见人说过长枪是MH中最浪漫的武器，也有人说是大剑、重弩云云，本人坚决不同意，且看慢跑中轻摇半圈摇杆那舞步般转身的飘逸，放开三角键，利箭撕裂空气直直贯穿怪物的要害，一曲过后踩在怪物的尸体上，拂去长弓上的点点灰尘，潇洒地收在背后，这难道不是最浪漫的时刻吗？（血压骤涨）

恩恩，没错，正是弓的这种节奏深深地吸引了我，它不像是战斗，更像是舞蹈，在腥风血雨中与凶猛的野兽跳着华尔兹（弄不好也有自己的血……）而不是身着重甲冲上去肉搏，这也使得弓手门更倾向于去享受狩猎的过程，而不是那么地在意战利品的多少。

弓的特点介绍

好了言归正传，弓的特点之一就是属性是附加在武器上的，这一点有别于其他两种远程武器需要准备属性弹，优点就是使强力压制对手的属性攻击存在于整场战斗中，缺点就是攻击力不如人意，而且需要每种属性的弓都做一把出来。不过，想起那惬意的战斗，又有谁会拒绝多杀他两三遍呢？

弓的另一个特点就是攻击方式，用箭斩击暂且不提（那是打蚊子和黑猫用的），不同的蓄力阶段的效果都不尽相同（个别弓除外）。结果就是导致你箱子里的弓呈几何数字增加……那么这些效果分别是连射，贯通和扩散。正如前人之经验，连射在属攻和弱点打击方面略占优势，贯通是用来对付体形较大弱点不明显的怪物，而扩散则能使你的战术更多样化。个人认为，扩散比较适合初学者，因为其打击面广，不用精瞄也可以相当可观地给予怪物伤害。这也就引入了下一个问题：瞄准。

其实这个问题已经相当老掉牙了，不过看在周围人们还在折磨R键的份上还是浅谈一下。其实弓是可以做到不用R键来瞄准的，一方面，无限制的弹药可以提供更多的容错空间，未命中或许问题不大；另一方面，相对于轻、重弩而言，更高的机动性和特殊的攻击方式也变相加强了弓的精度。R键的作用多数是在打水龙等时



抬高角度。当然，一开始肯定会手忙脚乱，有时发发不中会很大地打击大家的信心，不过由于初期的怪皮薄血少，也为大家提供了很好的训练机会。个人的心得是：平时绕着怪物跑(可蓄力，看战术需要），这时你的准心肯定不在怪物身上，当你准备进行攻击时，扳动摇杆，将你的行走方向朝向你的目标，走一步，放箭！看，不用R键，甚至不用L键，我们一样可以命中怪物。经过长期的磨练，我们就可以达到只需要转身便可以将无形的准心对准目标的要害，放出致命一击了。到了那时，你就可以体会我之前描述的“舞蹈战斗”了。（大家可以拿下位岩龙来练手）



顺带说一句，各种瓶子的作用说大不大，说小也不小，比如接击瓶你还真看不出它有多强劲，但状态瓶的效果可是实实在在的，对于弓这种需要打消耗战的武器来说，一次眠爆的机会可是多少回复药也不换的！！

接下来，装备上，个人觉得有几个属性对弓来说是很重要的：回避性能，回避距离，回复速度，属性攻击强化和体术（你说你有强走G？黑猫都给你偷了我看你拿啥强走……）弓手可以后撤步，也可以翻滚，如此的灵活性是其他任务武器都不具备的，回2和回距的重要性不言自明；由于收武器速度慢得可以，快节奏战斗中回复速度也挺好用；属攻强化就不用说了，对很多怪物来说这就是死神的斗篷。

下面来说说一些怪物的打法，本人现在还未进G3，所以没打过浮岳和小崩。

一、火龙一家

这两口子真是折磨着不少新人玩家，小雌的三连喷火加倒钩，小雄的空中踩踏，这些凶猛的杀招对于弓手来说，中了就等于猫车进站。能找到规律的话这其实也不难躲：首先，盲目靠近小雌乃远程之大忌，时刻保持在最大射程，如此一来，转身甩尾可以无视，龙车和火球都



好躲，倒钩（包括两连）的范围都不算大，注意有时它会向前踏步接倒钩，这时要转身向侧方迅速翻滚以脱离有效攻击范围。小雄在某些方面来看比小雌要简单，火球只有单向，龙车慢很多，但它老喜欢起飞，飞起来不是火球就是踩踏，很烦。如果看到它起飞了，马上判断自己的位置，离它近的话要快速翻滚到小雄影子的旁边，这样一般只会中风压，要是发现来不及过去，马上收武器，抬高视角一边横向移动一边观察小雄出招的准备动作，如果是抬头，那么马上掉头往外跑，火球全数砸在身后；如果是提起双脚，那么就说明踩踏要来了，这时马上飞扑，就能安全躲过了。

武器方面，推荐水属和龙属，贯通从头贯到尾，连射打头（金、银打翼），扩散打身侧。

二、水龙和铠龙

呃……完全两种属性的龙，但攻击模式是一样的，铁山靠、线性攻击（水炮和炎炮）和甩尾。唯一不同的是傻铠喜欢乱撞，毫无威胁。那么我们要站在怪物的左前方，这样不会触发铁山靠，也不会中线性攻击，铠龙的扫射要在光线靠近自己的一瞬间向右翻滚，有回2的话也很好躲，除此之外……似乎没有什么要注意的了，它们很简单。

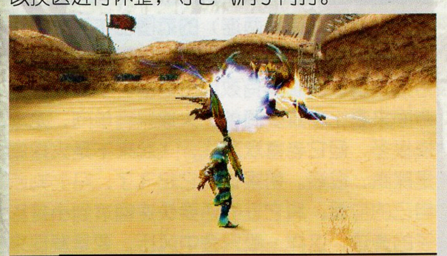


武器方面，水龙用火属或龙属，铠龙用水属，最好都是贯通，从头贯到尾。

三、轰龙

人气巨星粉墨登场。用弓打小轰相对火龙一

家来说不会难太多，需要注意的无非就是两招：龙车和推雪球，推雪球是三向的，多打打电龙就能轻易避开，注意不要站在雪球的落点上，有溅射效果；龙车的话，有卡牙墙就背对卡牙墙站，龙车来了马上侧向翻滚，射头或PP，没有卡牙墙就要多跑动，不能贪箭，找龙车经过身边和收招的时候攻击，怒了以后实在不行可以换区进行休整，等它气消了再打。



武器方面，小轰弱雷，用雷属或龙属，打法同火龙。

四，迅龙

挺强的怪，肾上腺素分泌过多的样子，对于近战来说，闪它是不明智的，但弓则不然，这给我们的追击提供了宝贵的时间，有三招弓手需要留心，一是飞扑接刃翼攻击，一般后撤就能躲开；一是Z字三连扑，注意判断方向，此外这招也有充足的时间给我们收武器，见势不对就用飞扑好了；还有就是飞鳞，飞鳞是呈扇状落地的，往两边跑一定不会错。怒后用落穴，爆弹伺候，记得带闪光哦。

武器方面，小迅弱火，疾风烈焰和炎王弓都不错。

五，熔岩龙

压轴的来了，很久没有见过大家讨论这东西了，帖吧上也有很多人卡它，我想说的有两点：一、打烤鱼时一定要保证你处于绝对集中的状态，一瞬间的恍惚就可能猫车回家；二、烤鱼真的不难。



若要攻其身，必先破其招，我们先来剖析它的招术。

1）烤鱼秘技之闪亮登场

说白了就是跳出地面的那招，当我们站在岩浆边看见烤鱼游进了地底下，马上开始按大弧线跑动，由于烤鱼出现后会接短距离蛇行，站立不动或直线奔跑必然中招。

2）烤鱼秘技之神鱼摆尾

类似角龙的双向扫尾，这招对于远程来说等于废招，不提。

3）烤鱼秘技之三昧真火

单向喷火球，落地后有三向长距溅射，站侧面，由于溅射方向似乎是无规律的，因此只有看见碎片飞过来了再翻滚躲过，幸好打中也不疼，看RP了。

4）烤鱼秘技之泰山压顶

这招乃烤鱼杀招之一，只要看见它原地站定，头尾上仰，身体呈弧形时，马上翻滚跑开，震地的范围还是蛮大的，这招对近战来说是噩梦，对远程还好些。



5）烤鱼终极奥义之无敌蛇行

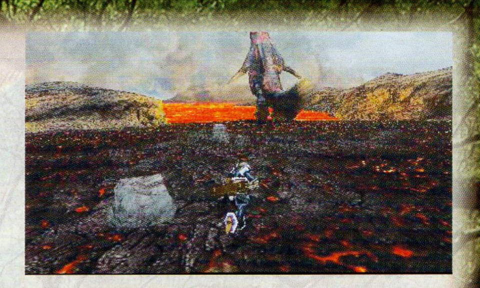
好了，来了，重中之重，这招不知道放倒了多少英雄好汉，引致无数玩家对其恨之入骨，烤鱼恐惧症如瘟疫般蔓延……但这没用，天下武功无坚不破，也就是说神仙般的招也有破解之道。那么我的经验就是，如果烤鱼没怒，放心大胆地追吧，万无一失；而如果它怒了，PP一扭准备蛇行了，马上收武器，跑至蛇行的反方向上，这时千万别慌，你会看见它掉头了，关键就是这时，千万不能飞扑，飞扑必死，它在掉头之后会有个一到两秒的“迷惑”阶段，也就是原地左右摆动一下，这是在找你的方向，所以要是飞扑早了，就等于是站在原地让它拱。那么我们应该在看到它掉头，并度过“迷惑”阶段开始向前移动了再飞扑，你会看见你被它压得没扑多远，但你毫发无伤。

如此一来，烤鱼的招术全部被我们破解了，

至于什么铁山靠和岩浆溅射之类的招术想必大家都烂熟于心了。一句话：只要肯观察，不慌张，总有一天你也能从容不迫地和烤鱼大跳热舞了。

综上所述，弓手的战斗是漫长但有趣的，掌握好节奏，熟知你手中任何一把弓的特性，同时对对手的招术烂熟于心，那么，你就会觉得，身上没有疤痕，我们一样是英雄！！

文/杜晨航



狩猎道场——雌火龙系列讨伐

可破坏部位

头：破头后头上的刺会变突。

翅膀：翅膀破坏后翅膀尖会断。

尾巴：尾巴会断掉。

濒死征兆

换区时走路会瘸。



雌火龙的攻击方式中，翻腾倒钩可以说是最强的，但最有威胁的其实还是突进。和前面说的鸟龙种相比，火龙系的体型更大一些，突进的判定也大，特别是带有追尾变线的效果。有时看到龙冲过来收刀再飞扑就已经晚了，如果到面前滚也不一定能躲开。翻腾倒钩攻击力很高，而且被打中后就会中毒，有时自己血不多的时候中了很容易因为来不及吃解毒药而挂掉，所以要避免被这招打中，好在还有后退两步的征兆。火球和三连火球都是比较不错的攻击机会。樱火和雌火相比，翅膀变硬一些。金火龙的斩击弱点变到翅膀上了，尾巴也变硬了。



片手打雌火龙和樱火龙可以攻击头、腹部和腿，由于雌火龙正前方的攻击比较多，又不容易打出硬直，所以还是打腿打肚子比较划算。双刀如果是时常鬼人话乱舞，可以以头部为攻击重点。金火龙的话片手和双刀打翅膀非常困难，攻击重点应该在腿部，砍倒之后就可以攻击翅膀了。

太刀和大剑打雌火和樱火都是直接攻击头部，空翻下落、吐火等都是非常不错的攻击机会。对于金火龙，直接砍翅膀根部就可以了，太刀可以像片手那样打腿。

枪打雌火龙一般都是选择头部攻击，但是攻击的角度一般都是在正侧面或者侧面，雌火龙的一些攻击不仅可以回避开，也方便进行周旋走位。技能方面如果有风压【大】无效会更加轻松。断尾时机可以等雌火龙空翻结束后用冲刺。铳枪和枪大致上打法差不多，因为铳枪没有枪的连续跳，在对付雌火龙攻击方面防御就要多一些了。打金火龙的话，能打到翅膀就打翅膀，不行就打腿。



锤子和笛子的攻击部位明显是头部，因为火龙系的头比较低，攻击机会很多，不仅有机会用大地一击，三连的机会也不少。而且锤子笛子打这3种的打法都是一样的。

远程系以头腹作为主要攻击点，对付雌火龙和樱火龙可以配备耳栓，对付金火龙就要配备高耳了，此外要小心追踪的突进，攻击力比较高，也不容易躲闪。

ノスタルジオの風

由TECMO公司发售的本作是一款传统而让人充满惊喜的RPG，玩家要扮演一群年轻的冒险者，在一块充满了“大航海时代”风情的大地上展开令人激动的飞空艇大冒险。从时代背景上，本作有着浓郁的大航海时代风格。而清新简洁的系统、华丽圆润的画面又让人不由得想起FF。此外，玩家可以自由改造自己的飞空艇，在长空中与敌人展开战斗，兼之探索的自由度相当高，这一点上又隐隐有着重装机兵的影子。其实本作的技术支持正是推出过FFDS3、4和创世法典等杰作的MATRIX，所以本作的素质还是想当靠得住的。闲话休提，我们开始吧。

文责/八房 美编/伟哥

思乡之风

NDS RPG ●TECMO●2008年11月6日 ●1人/5040日元●1Gb

游戏系统简析





→回避率在前期用处不大，但后期能躲开攻击的话压力会小一些。

首先我们要介绍的是游戏的基本菜单。平时按下X键即可打开菜单。nds的上屏显示着当前队友的HP、级别等状态，右侧则是金钱、SP、连锁数和游戏时间。最上面的一排图标即为功能图标，被选中图标的说明文字会显示在下方的信息框里。基本上没有太特殊的指令。游戏的下屏是飞空艇的目前状态。

道具：查看手中的道具。其中消耗类道具、防具、武器、装饰品和各类剧情道具都会分类显示，方便整理。

装备变更：顾名思义，更改我方人物的装备。人物换装时的能力状态可以在下屏一目了然。按LR可以切换选择的队友。

技能：菜单的第三项，是最重要的技能搭配画面。下数的两个二级选项分别是使用技能和技能升级。

状态：在这里可以看到队友和飞空艇的能力、装备等状态。

冒险者手帐：这里可以说是查看图鉴的地方，游戏中的而各类信息都可以查阅。从上到下分别是：任务、世界遗产、日记（LOG）、角色资料、怪物资料、地图、宝箱位置、道具图鉴、音乐、过场播放和游戏数据统计，善用图鉴可以轻松把握敌人弱点，连地图上剩下几个宝箱都可以估算出来。

系统设置：顾名思义。建议把移动方式改成跑步，信息显示速度改成快。

存档：保存游戏进度，问题是没有“读取“选项，有些不爽啊。此外，虽然平时可以随便存档，但进入迷宫之后，就只有在记忆点才能使用存档功能了。

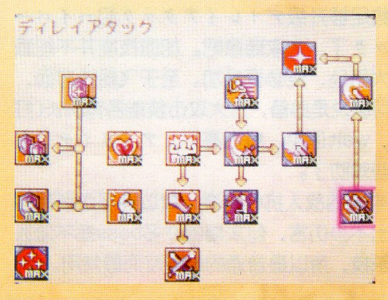
中断：无论何时都可以进行的中断存档，当然照例存档后需要切断电源，中断存档读取一次就会消失。

游戏升级是可以恢复体力和法力的，升级槽又是可见，其实可以利用这一点，节约回复药品。游戏中，每个场景都拥有自己的区块地图，开始是不明的，只要角色走到附近就可以开启。只要把该地图能够到达的地方都走一次，就可以踏破地图(阴影全开)。争取全地图100%踏破吧。在地图上收集到的“世界遗产”信息也可以在这里查阅，顺带说一下，这些景观都是现实存在的，有空不如补充一下历史地理知识吧。此外，在某些迷宫中，可以碰到像是兔子一样的コロル族人，不同颜色的兔子可以给主角们提供各种服务，如恢复HP、MP的，鉴定未知道具的。值得一提的是出售道具的コロル，每个コロル都会出售武器、防具和道具三大类道具，只要反复与之对话即可变换其出售道具。兔子们会卖一些商店里买不到的东西，有时性能会相当好，卖道具的兔子更是会出售宝贵的高级MP回复药和方便的フリースドーン，遇到的话不妨多买一些。本作金钱来得容易，基本不会出现缺钱的窘境。

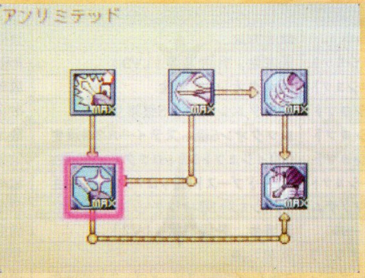
人物的升级与培养

游戏中，通过经验值升级之后人物只会增加能力（还会恢复HPMP啦），虽然能够学会一些特技（显示掌握了某某技能），但玩家多数情况下并不能随时使用技能，这是因为人物最为重要的技能成长是通过SP实现的。玩家要自由选择人物的发展方向。玩家升级学会的技能，要通过玩家给予SP点才能学会，而位于底端的技能级别提升到一定程度后，还会开放新的技能（有一定级别要求）。选择怎样的技能，进行怎样的搭配，这就要考研玩家了。以下是四位角色的技能以及派生情况。

在本游戏中，辅助魔法非常重要，而辅助魔法又是均分在四位角色身上的，所以并没有哪个角色是单纯的攻击或者辅助角色。



←最初的技能就是可以用到最后的好技能，从头到尾都很可靠。

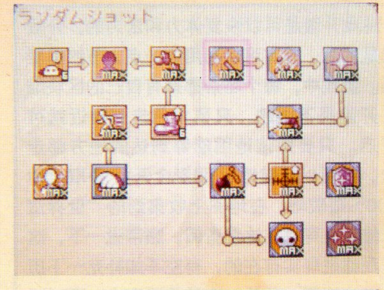


←重要的加攻特技一开始并不会开放，要赶紧升级出来为好。

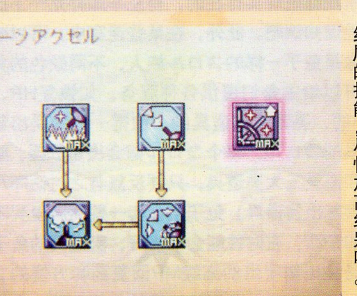
エディ			
技能	派生方法	效果	备注
ディレイアタック	无派生，升级习得（LV5）	对敌人单体进行多次攻击	5~9级4次，10级6次攻击
ソニックウェーブ	ディレイアタック5级派生	攻击敌全体	升级伤害量增加，wait值缩短
天空斩り	雷神剑5级+オーバードライブ5级派生	敌单体大伤害	升级伤害量上升
雷神剑	无派生，升级习得（LV20）	Wait值低的攻击，威力略低	高级别的威力依然强于普通攻击
魔神剑	天空斩り5级+アタックブースト5级派生	敌单体大伤害,伤害数值返还	威力大，高等级下反伤比例接近1:1
シャインブレード	天空斩り6级派生	敌单体大伤害必杀攻击	升级影响威力、wait值
グランドクロス	ソニックウェーブ5级+シャインブレード5级派生	敌全体大伤害必杀攻击	升级影响威力，威力大
スーパーノヴァ	剧情习得	全员协力,敌全体大伤害必杀攻击	我方成员处于部分异常状态时无法使用
オーバードライヴ	无派生，升级习得（LV5）	自己攻击力上升	上升量比アタックブースト略高
挑发	无派生，升级习得（LV14）	敌人攻击自己概率变高	——
カウンターガード	挑发5级+ガードブースト5级派生	受到普通攻击后反击	有同样功能饰物
ナイトヒール	无派生，升级习得（LV6）	我方单体HP回复	回复量较フィオナ技能略少
アタックブースト	オーバードライブ5级派生	我方单体攻击力上升	——
ハイパーアタック	アタックブースト5级派生	我方全员攻击力上升	上升量比アタックブースト略低
ガードブースト	无派生，升级习得(LV9)	我方单体防御力上升	——
ハイパーガード	挑发5级+ガードブースト5级派生	我方全员防御力上升	上升量比ガードブースト略低
ワイルドラッシュ	无派生，升级习得（LV10）	飞船技能，攻击敌方一组	升级影响威力、消耗MP
スパイラルアロー	ワイルドラッシュ3级派生	飞船技能，敌单体大伤害	升级影响威力、消耗MP
アンリミテッド	ワイルドラッシュ5级+パワーブースト3级派生	飞船技能,一定概率打出会心一击	低级别会心率较低
リミットエクセル	スパイラルアロー5级+アンリミテッド5级派生	飞船技能,敌一组大伤害必杀攻击	升级影响威力、wait值和消耗MP
パワーブースト	无派生，升级习得（LV6）	飞船技能,飞船攻击力暂时上升	高级别效果显著

最初习得的ディレイアタック就是十分好用的必杀技，满级可以打6下，十分值得信赖。派生的全员攻击ソニックウェーブ也是相当实用的技能。攻击力上升也是非常值得信赖的，最好单体加攻オーバードライヴ和全体的ハイパーアタック并重。中期学会的一些必杀技大多伤害一般（包括剧情必杀），只有魔神剑威力很高，但附带伤害返还，最后派生的グランドクロス倒是威力十足而且全员攻击，不过升级它的点数足够升级ディレイアタック和ハイパーアタック了。大家随意吧。加血技能并不能派上多大用处，没必要多加。至于飞船技方面，加攻可以说是必备，三大攻击技能各有所长（打一组、wait值小、威力高），アンリミテッド则有些鸡肋了。

中期的敌人抗性不高，所以许多必杀都能够打出不少伤害，但末期的许多boss都不怎么怕必杀技，所以最普通的连斩反而最常用。



←虽然增加会心率技能用处不大，但有4个技能都要由其派生。



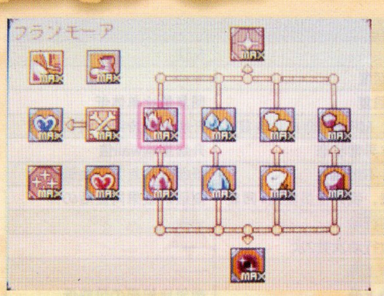
←援护射击也是从开头一直使到结尾的技能，尽快加高级别吧。

パッド			
技能	派生方法	效果	备注
ランダムショット	无派生，升级习得（LV9）	对敌一组进行复数次攻击,威力略低	5-9级4次，10级6次
ブレイクショット	ロックオン5级派生	敌单体攻击，降低防御力	低级别降防效果不明显
メテオショット	ランダムショット5级派生	敌全体攻击	升级影响威力、消耗MP
ヘヴィショット	ロックオン5级+スティール3级派生	敌单体攻击,增加对象wait值	低级别wait值增量不明显
デッドショット	ヘヴィショット5级+ロックオン5级派生	敌单体即死	高级时成功率高
バスターショット	スピードブースト5级+ロックオン5级派生	敌单体大伤害	——
ラストマグナム	メテオショット5级+バスターショット5级派生	敌全体大伤害必杀攻击	——
スティール	无派生，升级习得（LV7）	偷盗敌人物品	升级影响成功率
バレットドライヴ	剧情习得	全员协力,敌全体大伤害必杀攻击	我方成员处于部分异常状态时无法使用
エスケープラン	スティール3级+スピードブースト3级派生	通常战斗高概率逃走	升级效果不明显
ノーマーク	无派生，升级习得（LV21）	敌人攻击自己概率变低	——
トリートメント	无派生，升级习得（LV10）	解除我方单体特殊状态	升级减少wait值
スピードブースト	无派生，升级习得（LV17）	我方单体速度上升	——
ハイパースピード	スピードブースト5级派生	我方全员速度上升	上升量比スピードブースト略低
ロックオン	无派生，升级习得（LV4）	自身会心率上升	——
サイレンサー	ノーマーク3级+ハイスピード5级派生	降低遇敌率	升级只影响MP(效果不延长或提升),有同样功能饰物
ラピッドシュート	无派生，升级习得（LV8）	飞船技能,Wait值低的攻击,威力略低	高级别的威力依然强于普通攻击
フレアシュート	ラピッドシュートLV3派生	飞船技能，敌一组大伤害	升级影响wait值
サポートシュート	无派生，升级习得（LV13）	飞船技能,下次行动前,随我方普通攻击射击	升级增加wait值（增加有效时间）
スモークシュート	フレアシュート5级+サポートシュート5级派生	飞船技能，敌一组伤害，对象wait值上升	升级影响wait值(自身wait值减少,附加wait值增加)
ターンアクセル	无派生，升级习得（LV11）	飞船技能，飞船回避率上升	——

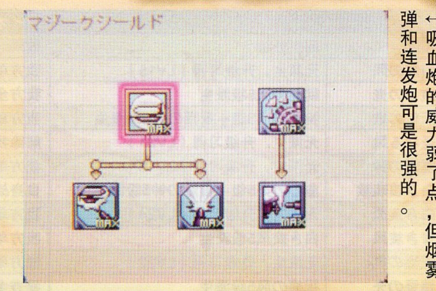
偷盗技能初期用处不大，后期则可以偷盗一些珍贵饰品和买不到的消耗道具（如全回复、全复活、法力完全恢复等）。攻击方面，ランダムショット高等级时多次攻击配合加攻威力十足，而全员攻击メテオショット的威力不错，高级时消耗极少，配合单体大伤害的バスターショット，可以对应各种情况。后期在隐藏迷宫等高级别场合时，エスケープラン也有一定的用处。飞船方面，辅助射击可以说是杂兵战主力，而增加敌人wait值的スモークシュート也是战术重宝（打击对手，使得辅助系角色能够先于敌人行动）。只是主力攻击技フレアシュート威力一般，低级别时wait值过高，输出略显乏力。

游戏初期输出略逊，但中期技能成型，也有很可观的输出。只是末期敌人防御飙高，所以输出又比不上主角了。倒是高级别的ヘヴィショット效果非常明显，可以说是必升。

交友 山东 张玉硕 求交友！（原文太长，中心思想就是这样——BY8）
男，15岁，山东临沂兰山区西园小区东北组团9号楼，QQ：847512622



←总体来说，火属性和风属性用得比较多。不过后期威力有限。

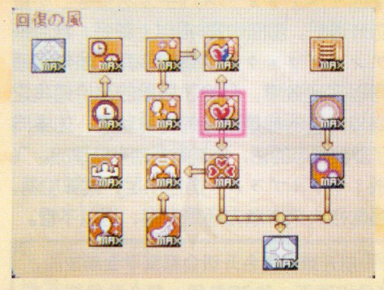


←吸血炮的威力弱了点，但烟雾弹和连发炮可是很强的。

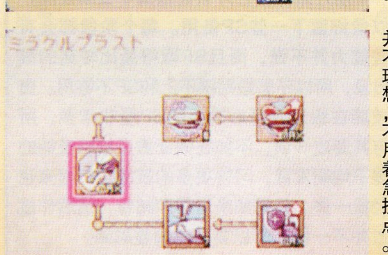
メロディ			
技能	派生方法	效果	升级影响
フランマ	无派生，初始拥有	敌单体火属性魔法攻击	——
フランモーア	フランマ3级派生	敌全体火属性魔法攻击	威力比单体略低
フロスト	无派生,升级习得?（LV10）	敌单体水属性魔法攻击	
フロスターナ	フロスト3级派生	敌全体水属性魔法攻击	威力比单体略低
エアリア	无派生，升级习得（LV12）	敌单体风属性魔法攻击	——
エアリアーラ	エアリア3级派生	敌全体风属性魔法攻击	威力比单体略低
グランダ	无派生，升级习得（LV14）	敌单体地属性魔法攻击	——
グランデール	グランダ3级派生	敌全体地属性魔法攻击	威力比单体略低
ダークライ	四属性单体魔法各5级派生	敌单体暗属性魔法攻击	升级效果略明显
ウルティマレイン	四属性全体魔法各5级派生	敌全体无（万能）属性魔法攻击	——
デモンズゲート	剧情习得	全员协力，敌全体大伤害必杀攻击	我方成员处于部分异常状态时无法使用
マジークシエル	无派生，升级习得（LV28）	我方单体反弹敌人魔法	我方辅助、回复魔法不会被反弹
ライフドレイン	无派生，升级习得（LV16）	敌单体攻击，威力略低，HP吸收	威力比属性魔法略低
マジークドレイン	スキルブレイク5级派生	敌单体MP吸收	——
スピードブレイク	无派生，升级习得（LV35）	敌单体速度降低	——
スキルブレイク	无派生，升级习得（LV30）	敌单体特技封印	有效率较低（BOSS无效情况多）
マジークシャワー	无派生，升级习得（LV18）	飞船技能，敌一组大伤害	——
ドレインキャノン	マジークシールド5级派生	飞船技能,敌单体伤害,部分HP吸收	低级吸收率低
オーロラキャノン	マジークシールド8级派生	飞船技能，敌一组魔法属性伤害	——
スロワーキャノン	マジークシャワー—5级派生	飞船技能,敌单体攻击,目标速度下降	升级效果明显
マジークシールド	无派生，升级习得（LV10）	飞船技能，飞船魔法(特殊)防御上升	——

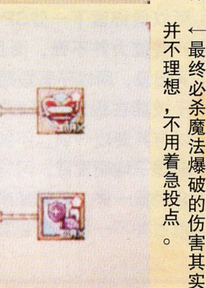
四属性单体魔法消耗较少，威力略强。全体魔法威力虽然不尽如人意，但如果针对敌人弱点的话，效果还是很不错的。只是由于要针对敌人弱点才能打出大伤害，所以SP消耗略大些。暗属性魔法ダークライ则是对有些敌人效果很突出，对另一些就很糟。吸血和吸魔派不上很大用处，末期战斗中，降速魔法スピードブレイク倒是很实用。本身算是杂兵战主力之一，但后期对BOSS时候伤害不足，可以考虑负责丢药，做辅助系工作。飞船战时她倒是能发挥极大作用，スロワーキャノン是空战重宝，而マジークシャワー的低消耗低wait值更让她如虎添翼。

许多玩家抱怨米洛蒂末期的输出太低，其实末期她的作用并不是攻击，而是辅助。恰当的速度和降防、魔法护罩等魔法注定了她是一个辅助角色，boss战时就负责使用道具吧。平时直接用物理攻击的效率还要高一些。



←菲奥娜实用技能很多，但总体来说还要围绕加血和复活加点。





←最终必杀魔法爆破的伤害其实并不理想，不用着急投点。

フィオナ			
技能	派生方法	效果	备注
回复の风	无派生，升级习得（LV15）	我方单体HP回复	——
愈しの光	回复の风5级派生	我方全员HP回复	回复量比单体低
天使の歌	回复の风3级+祝福の风5级派生	我方单体HP、MP每回合自动恢复	升级影响持续时间和效果
圣なる风	无派生，升级习得（LV21）	解除我方单体异常状态	升级影响wait值
复活の钟	无派生，升级习得（LV16）	我方单体战斗不能回复	低级时候复归后血量低
白き镇魂歌	愈しの光5级+复活の钟5级派生	自身战斗不能，我方全员复活+回复	复活的效果同复活の钟
白き疾风	无派生，升级习得（LV24）	我方单体立刻行动	——
青き旋风	白き疾风5级派生	我方单体下次行动次数2次	——
祝福の风	无派生，升级习得（LV22）	我方单体精神上升	——
精灵の光	祝福の风5级派生	我方全员精神上升	效果比祝福の风略低
ルミエラ	无派生，升级习得（LV23）	敌单体光属性魔法攻击	——
ルミエラーナ	ルミエラ3级派生	敌全体光属性魔法攻击	——效果比单体略低
エンゼルダスト	愈しの光6级+ルミエラーナ5级派生	敌全体光属性魔法攻击+我方全体HP回复	升级效果明显
ホーリーベル	剧情习得	全员协力，敌全体大伤害必杀攻击	我方成员处于部分异常状态时无法使用
奇迹の风	无派生，升级习得（LV33）	我方单体全能力上升	上升值与单体上升类相同
转移の门	无派生，升级习得（LV18）	回到迷宫出口	升级仅影响MP
リペアフォース	无派生，升级习得（LV18）	飞船技能，恢复飞船HP	升级效果明显
アンチデフェクト	リペアフォース3级派生	飞船技能，解除飞船异常状态	升级影响wait值
ガードシールド	无派生，升级习得（LV22）	飞船技能，增强飞船防御力	升级效果明显
エアロフィールド	ガードシールド3级派生	下次行动前反击敌人攻击	反击为魔法属性
ミラクルブラスト	アンチデフェクト3级+エアロフィールド5级派生	敌全体魔法攻击大伤害	攻击为魔法属性

技能多而实用，实在是让人有点分配不过来的感觉。但有几个技能是一定要升的：加血和复活自不必说，能够让我方指定角色立即行动的白き疾风更是提高效率的好帮手。此外，虽然点数需求非常高，但最终派生特技エンゼルダスト的效果十分突出，高级别下，能对敌人造成很大伤害+我方基本恢复满HP。飞船战时，フィオナ可以说是不可或缺的角色，后期敌人攻高血厚，所以没有加防的ガードシールド和加血リペアフォース几乎无法生存。尽量把加防升满吧。加血也要8级以上最好。状态恢复的アンチデフェクト也是她独有，虽然用道具也可以实现效果，但除了后期的高价道具之外，道具对应的都是单独的特殊状态，如果同时中了复数状态的话，还是需要她来处理的。飞船必杀ミラクルブラスト伤害不足，就算加满，对大多数敌人来讲威力还是有限，可以不管。

中期开始，角色升级会频繁学会新技能，所以最好留下一些SP备用。每个阶段都会有一些能力并不强，而且SP取得量比较高的敌人出没，所以不愁级别跟不上和SP不够用。由于技能在级别升高后需要的SP量非常多，所以与其专攻一项，不如在保证重点培养技能的前提下均衡发展，习得更多的技能，打起来也会轻松一些。只是如米洛蒂和帕特，前后作战重点并不一样，所以要随时调整思路。

战斗系统

本作中，战斗系统分为陆地战和飞空艇战两部分但总体来说都是一样的，我们首先来看一看陆地战的情况。

战斗中，上屏显示的自己和敌人的状态，玩家的HP和MP可以清楚地显示出来，角色的指令非常简单，依次是攻击、特技、防御、道具和逃跑。下屏的右侧是我方队员的详细信息，



←虽然前期的敌人并不十分厉害（可以说很弱），但游戏后期的许多boss实力提升非常明显，大家还是要认真作战。

问答 天津 胡金滕 说来，PG第一期是何年何月何日发行的？（创刊号是03年4月吧）
男，15岁，天津市津南区照明北里1-6，300350

左侧则是重要的的行动顺序槽。

如你所见，战斗时候，敌人和我方角色的行动顺序是一目了然的，行动槽的顶端是哪个角色，哪个角色便可以行动，而决定这个顺序的就是敌我双方的速度值，以及双方的行动。估计细心的玩家已经发现了，在技能的说明中有一项参数叫做wait值，这个wait值就是决定行动顺序的关键。人物行动之后，会根据动作的不同产生不同的wait值，而这决定了角色行动的快慢。Wait值越高，人物在行动顺序槽中的排位就越靠下，下次行动也就越迟。不仅是技能，玩家不同的行动，如逃跑、防御、使用道具等，都有自己的wait值，各个技能的wait值也不尽相同（举个例子，虽然帕特速度很快，但使用偷盗技能之后，总是要等相当长时间才能行动，这就是因为偷盗的wait值高），玩家要合理安排行动顺序。



→飞空艇战斗的时候不仅要考虑敌人的强度和血量，武器的有利攻击方向也是重要的因素之一。尽量抢先干掉一个敌人以减轻压力。

这张图则是飞空艇战斗的画面，本作在地图行进时要利用飞空艇，所以空战是个相当重要的环节。空战时，所有角色都在一艘船上作战，下屏的显示与地面战基本相同。只是有一点需要注意：所有角色共用飞空艇的总耐久，如果飞艇被打沉，会立刻game over。大家也许注意到了下屏角色状态栏中的箭头，这个箭头表现的是攻击有利方向。如上屏图中，在空中遇到的敌人并不都是在飞艇的正前方，敌人可能处于飞艇左舷、正前方和右舷三个位置，而飞艇上装备的武器性能各异，有些武器对于



←有时普通攻击的wait值低，配合帕特的支援射击反而比较有效。

某个方向会有威力加成。其中白色表示效果一般，红色（有几种不同的深度）则表示该武器对那个方向的敌人效果好。黑红色效果则为最高，有利方向的敌人将受到1.5倍威力的打击。和陆地战不同的是，角色们在飞艇上分别操纵不同的武器，一艘飞空艇上有五件装备，除了护甲是增强防御力之外，其他四件非别由四位角色掌管。主角艾迪掌管舰首冲角，其普通攻击是使用冲角撞击，特殊技则是威力强一些的舍身撞——当然，代价是飞船自体受伤。帕特的普通攻击则是使用机枪射击，机枪的命中较高，对于飞船类敌人效果显著；特技则是射击选择方向的所有敌人，但威力减半。米洛蒂掌管的武器是大炮。大炮的威力突出，但稳定性和命中略低。还好其特技是“瞄准”，能够增加命中。不过说来其实技能的命中是不成问题的，所以只要稍加搭配，她就是一个重要的输出单位。菲奥娜使用的武器是魔法球——不过怎么看怎么像激光炮啊。威力略低，但命中很好，优点是对于某些其他攻击不太有效的敌人效果很突出，缺点则是通常威力差强人意。还好她拥有“蓄力”特技，作用是下次攻击时光束的威力加倍（攻击后还原）。舰首冲角和大炮的有利方向通常是前方，机枪和激光炮则多数以侧面攻击为优势。

战斗后得到A级以上评价就可以增加奖励，但战斗评价的条件往往比较苛刻。除了要尽快消灭掉敌人之外,使用技能也是重要条件之一。比如对方有两个敌人，我方用两次普通攻击打倒，评价可能是B，用两次技能的话或许是A，而用全体攻击技能，第一击就全部击倒，才可以获得S评价。（只是举例，具体情况各异）评价与级别关系不大，如果想要累计高评价连锁数的话，尽量挑选略弱的敌人较好。空战的敌人有时会非常凶恶，而且很不容易逃跑，所以最好准备几块能够随时逃跑的フリーストーン。

攻略研究

任务与探索

游戏开始后不久，玩家就可以得到冒险者手帐（也就是图鉴），这样就可以开始接任务了。城镇中，标有A字的房间就是冒险者工会，玩家可以在这里受领各类任务，完成任务可以得到钱、物资以及一定的工会点数，积累足够工会点数即可升级。任务在初期是很少的，想要开启更多的任务，需要推进剧情、完成旧任务、开拓场景等条件，尤其是后期亚特兰提斯和姆大陆的任务，还要先完成其他支线剧情，开启地图后才能接受。大部分珍贵道具和角色的终极装备都在任务中获得。任务的资料见附表。

←饰品上有许多实用功效，如MP减半、异常状态无效等。

除了任务受付之外，工会中还会有道具鉴定师提供服务，完成任务（或者开宝箱、偷窃等）后，有可能得到被称为“ガジェット”的未知道具，在鉴定师处进行鉴定，就可以将之还原成特殊的首饰装备，其中不乏MP消耗降低等实用品。

除了固定的任务之外，玩家还可以通过各种途径（如NPC口中、图书馆查阅等）得知散布在世界各处的“世界遗产”的信息。只要驾驶飞艇飞到指定位置，就可以发现各类古迹。游戏中的古迹都是现实中存在的哦，有空不如多了解一下各地文化遗产吧。每找到10处古迹，就可以得到一件饰物作为奖励，就算是为了奖励也要加油收集。要注意的是，有些古迹只要路过就会自行发现，但多数古迹必须要先在指定位置获取关于它的信息才能在地图上发现。世界遗产共有50处，详细的列表将在本文最后列出。

发现10处：キレイな宝石（カーネリアンの珠），火属性耐性上升。

发现20处：不思议な石（ビカリアの石），麻痹无效。

发现30处：キレイな宝石（クリスタルの珠）：会心率上升。

发现40处：不思议な石（フデイシの石）：石化无效。

发现50处：谜の道具（银の土偶）：经验值获得量上升。

一部分任务接受之后要先去找委托人打听信息，还有一部分需要完成后回去找委托人复命，所以交不了任务的话找委托人试试准没错。正式开始任务后，在任务地点的迷宫中会多出本来没有的宝箱或者敌人，所以即使是以前探过的地图也需要重新探一下。此外，任务的BOSS往往并不弱，要做好准备再行战斗——值得一提的是和剧情BOSS不同，有些任务BOSS身上是可以偷到东西的，打的时候不妨一试。

基本流程攻略

没错，就是“基本”流程攻略，非常基本，完全看不出剧情。因为作为一款RPG游戏，剧情是最为重要的一个环节，对于本作来讲尤其突出，所以如果事先已经知道剧情的话，游戏实在是会减色很多。所以这里大家只给大家摆流程，讲要点，想要知道剧情的话，还请大家自己去游戏吧。

第一部分 启程

控制基尔巴特逃出巴别塔，与甲胄男战斗。

控制主角艾迪到伦敦（ロンドン）冒险者工会受领考试任务。

在下水道门口与帕特的妹妹谈话，进入下水道探险，控制水门升降打开通路，存档点可以恢复体力和MP，有宝箱可以拿。

在右侧解救被老鼠围困的帕特，打败鼠群。

与BOSSお化けネズミ战斗。

回到冒险者工会得到冒险者手帐。

到伦敦飞空港整理飞空艇出发。

进行第一场飞艇战，打败四只鹰。

前往开罗（カイロ）的酒场，与シャーリー谈话得到金字塔钥匙（ピラミッドの键）。

进入金字塔探索，在地下二层与木乃伊战斗，得到玄室の键。

在底层与BOSSファラオ战斗。

在地下图书馆与カルロス谈话，取得父亲のパイプ、谜の塔の石板。

回到开罗与シャーリー对话，之后去酒场与ブライアン对话。

去メルヴェイユ村，与长老交谈。

出村时米洛蒂加入，从开罗向南，与斯卡莉德的エスペランサ号战斗。

前往开普敦。

CHECK POINT：两个BOSS大老鼠和法老的体力都非常低，唯一需要注意的是飞艇战，因为现在还不能使用回复技能，所以要买一些修理扳手。在自家的沙发上和自家左侧民居的左上角能够找到命之碎片和力之碎片，给主角吃下去可以轻松一些，以后也要养成勤调查的好习惯。另外，下水道的地图现在是无法探全的，不要过于在意。

第二部分 会聚

与开普敦（ケープタウン）冒险者协会的ザッカリー大厅エテルナ矿山的消息。

到エテルナ矿山底端找到エテルナの结晶。

到メルヴェイユ村，与BOSSハルトマン战斗。

可以到第二阶层了，出发去巴别塔。

在巴别塔2层与エヴァンス对话。

在顶层与カーマイン战斗，不敌，被菲欧娜救走。

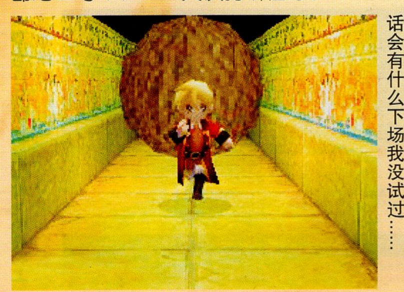
去伦敦最西侧的ベアトリス邸。

乘飞空艇沿尼罗河找到阿布辛波神庙，今后可以开始探索世界遗产。

回去ベアトリス邸，对话后出发，菲欧娜加入。

出发去圣彼得堡。

在圣彼得堡（サンクトペテルブルグ）东部地区与イヴァンス交谈打听信息。



←金字塔里的机关如果躲不开的话会有什么下场我没试过……



←初期有段时间飞艇非常薄弱，早去圣彼得堡买装备为好。

在酒场与斯卡蕾特谈话。

向南西方向行进，与敌方战舰ウロボロス战斗。

去西伯利亚村，与入口处的テオドール对话。

向北飞行，与敌方护卫舰グラム级三连战之后冲入西伯利亚基地，斯卡蕾特加入。

在西伯利亚基地基地2层研究室，菲奥娜被擒脱队。

一路向上，在有三个电梯的分岔口，走中间的电梯（走两侧电梯会发生战斗）。

与BOSSロズウェル战斗，之后由调查局战舰ダモクレス接应脱出，菲奥娜归队。

CHECK POINT：本章的前面的BOSS战斗依然全都是剧情战，所以重点仍然是发展自己实力。进入第二阶层后敌人实力大大强化，目前装备不良，要注意安全（建议去圣彼得堡购买飞艇装备）巴别塔第三层的地图想要探全有些麻烦，多试着切换机关吧。BOSSロズウェル攻击力一般，血量也较少，如果之前有仔细准备装备的话，当可轻松获胜。

第三部分 因缘

回到伦敦,之后回到自家,翌日与同伴对话。

与シャーリー交谈，出发去开普敦。

杨贵加入，出发去エテルナ矿山。

在深处大采掘所坑道进入封锁坑道。

在圣域与BOSS杨贵战斗，支持一段时间后发生剧情。

去伦敦调查局地下一层司令室。

与パージバル交谈，再与カルロス交谈，カルロス加入。

前往アララト山，在最下层打开按钮后回上层调查暖炉。

在深处与BOSSハルトマン战斗

回到王立调查局司令室，カルロス脱队。

攻略研究

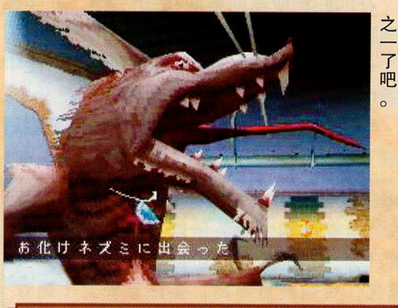
回到伦敦，与ドロシ一谈话，之后去地下水道。

再度与BOSSお化けネズミ战斗，得到帕特的链缀。

回到ベアトリス邸进行对话。

去飞空港，斯卡蕾特加入，前往新德里（デリ一）。

CHECK POINT：由于飞船暂时无法使用，所以在基地中存档的时候最好另存一个（虽然也不太可能卡住）。在矿山深处坐矿车时，当经过开关时按A（拿不准就猛按A好了）可以改变轨道线路。在箱舟底端与ハルトマン对决时，要注意它会在HP减少时频繁使用全体攻击魔法和单体暗属性大伤害。最好加强攻击后一口气打倒。



←大老鼠算是与大家最熟的BOSS之一了吧。

第四部分 争夺

前往新德里东北的ニルヴァナ宫，与入口的アミ一ル谈话。

回到新德里，从宝物库的エヴァ处借到钥匙。

ニルヴァナ宫内，先进入两侧的长廊，分别在尽头按下开关，中央出现通路。

剧情斯卡蕾特离队。

在圣域与BOSSアステル战斗，之后アステル加入，与杨贵开始连战。

ニルヴァナ宫外，アステル离队。

众人前往东京。

CHECK POINT：ニルヴァナ宫两侧的回廊地面有很多坑洞，踩到深色地面就会陷下，要注意。最后有BOSS2连战，前期的アステル要注意节省MP，后期的杨贵则可以敞开攻击。虽然BOSS会使用特殊状态攻击，但低下的HP注定她成不了气候。此外，新德里以南印度洋洋面上有レムリアの迷宫，记得进去转转。

第五部分 新的翼

与东京市民谈话后，回到飞空港与カルロス交谈。

飞往东京南侧与ダモクレス会师，マギ加入。

冲入富士山基地，飞空艇被击坠。

到达地下三层，与BOSS华京剧情对话。

前往地下二层独房营救基尔巴特。

在地下三层与战斗员战斗，打开电梯开关。

从地下一层下到爆弹制御室，与BOSS华京战斗。

マギ脱队，众人回到伦敦。

翌日与宅内所有人对话，父亲加入，艾迪学会协力必杀技。

来到飞空港，得到飞空艇二世。

升到第三阶层，接受SOS信号，向西行进救下伊丽莎白。

帕特学会协力必杀技。

自大西洋海域向西行进，与エヴァンス通信。

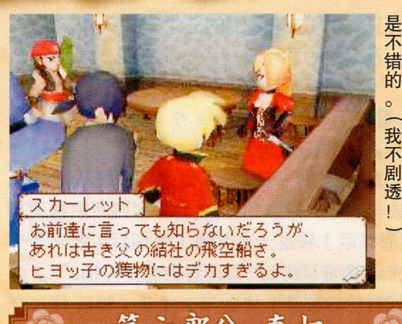
众人前往纽约（ニュ一ヨ一ク）。

支线剧情：15年前的依赖。帕特学会协力必杀技后去伦敦的冒险者工会，会打听到一个过期依赖的消息。得到情报后来到西伯利亚村，却发现时间回到了15年前，杨贵和当初还是结社成员的玛姬意图伤害伊丽莎白和她未出生的孩子（也就是帕特），与杨贵战斗后时空回复正常，回去交差可以得到一件帕特用的武器。

CHECK POINT：东京可以复原设计图的装备，但鉴于马上就要更换飞空艇，所以不建议大规模购买飞船装备。BOSS华京身上有可以偷盗的道具，但它使用鬼の守り时处于完全防御（完全无敌）状态，要注意。敌人HP减少时会使用全员攻击技，威力不小，如果没有升级全员回复，要注意安全。飞空艇升级后，伦敦可以买的新的装备和新的装甲板，不要漏掉了。



←早点升级回复早安心，5级以上才够用哦。



←昨日之敌今日之友，剧情也算是不错的。（我不剧透！）

第六部分 真相

在纽约右上方ハーバード的家与女主人マリッサ对话，前往トルカ村。

与トルカ村中的ラウル对话，前往亚马逊森林。

在密林の迷宫中找到ハーバード，与之对话。

之后，首先踩开能踩开的所有地图，之后调查瀑布后面洞窟中的石板。

走出洞窟后，走右侧，拐一个弯来到左下的圆形小湖正下方，出现光亮。

调查光亮后，来到最下方的码头尽头，面向下等待数秒出现信息。

调查瀑布上的亮光，周围开始震动。

迅速跑到下方，穿过沼泽入口就在穿过沼泽后的左手边。

与BOSSデビルフラワー对战。

进入黄金乡，在尽头与BOSSハルトマン作最终了断。

回到伦敦王立调查局司令室。

回メルヴェイユ村扫墓，与长老家门口的オーギュスト对话。

调查长老家桌子，找到ミディアの形见，调查墓地，米洛蒂学会协力必杀技。

前往里约热内卢（リオ・デ・ジャネイロ）

支线剧情：亚特兰蒂斯。米洛蒂学会协力技之后，与メルヴェイユ村下方河边的グリーン谈话，之后前往エテルナ矿山，在西の采掘所与アトラスガード战斗。（敌人实力比较强）胜利后得到谜の石板。之后回到伦敦，在飞空港再度与グリーン交谈，得到关于亚特兰提斯的信息。亚特兰提斯位于纽约东南地区的海中，进入后即碰到亡灵法师威胁，在最深处与机械神エニグマ战斗。对方HP高达5000，单体攻击的威力更是一击重伤我方同伴，做好准备稳扎稳打取胜。胜利后可以得到黑い大炮の设计图。

支线剧情2：姆大陆。以第三阶层飞往澳大利亚北部地区，会收到求救信号。降落到第一阶层向南，与受难船对话。以第三阶段飞到西伯利亚，向伦敦方面没飞几步就会收到警告，继续向西北方向追赶即可遭遇イグニス。对方HP高达4800，而且攻击力很高，如果没升级飞船HP回复、加防、加攻等技能的话很难取胜。战胜后得到白银のコンパス，回去澳大利亚与遇难船对话，得到白き大盾の设计图。之后从澳大利亚向东北方向飞（第一阶层第二阶层均可）即可找到姆大陆。一路向内部探索（需要点燃火把打开道路），最后的敌人是ラ・ムー。同样是一位在现阶段很强的敌人，如果现在难以取胜，过段时间再来也可以。

CHECK POINT：本章能做的事情一下多起来了，除了主线任务之外，和剧情无关的迷宫テオティワカン和两大支线剧情也要探索一下。许多玩家卡在黄金乡入口处，如果照攻略所作仍然未能打开出口，可以试着围湖转两圈。剧情BOSSデビルフラワー不算厉害，但会使用混乱等特技攻击，如果多人混乱的话还是有些麻烦。后面的ハルトマン则还是老样子。如果善用米洛蒂的魔法反弹护罩，可以轻松封杀其攻击。



第七部分 决战

来到里约热内卢后找エヴァンズ对话，得到谜の海图，之后在集会所中得到有关トマス的情报后去右下角的民宅寻找トマス。

来到复活节群岛，把所有石像转换成面向中间岛屿。

前往龙の祠，与守护神龙アルビオン战斗（飞空艇战）。

降落在龙の祠后，与守护神龙アルビオン陆战。

战斗后タブレット神殿出现，得到タブレット碎片。

攻略研究



前往开罗北侧的アクロポリス。

在最深处与BOSSフレイヤ战斗，战后菲奥娜学会协力必杀技ホーリーベル。

回到伦敦,父亲加入。前往伦敦地下水道。

进入王立调查局秘密博物馆，发生タブレット强夺事件。

与BOSS华京再决胜负。

在司令室与BOSSカーマイン战斗。战后父亲离队。

前往トゥームチャペル，在中央大厅与BOSSフレイ战斗。

按下全部6个房间的按钮，进入圣域。

剧情后与BOSSテンプルナイト战斗。

准备完毕后与斯卡蕾特的飞空艇交流，前往南极决战。

击败结社的飞空战舰パラケルスス，进入异界。

在コロルの村作最终休整后前往太阳之塔,打败太阳之塔周围的三个守护天使。

在5楼大厅与カーマイン决战。

在最深处与结社皇帝テラ战斗。战后剧情,直接与总BOSSメティウス连战。

逃离太阳之塔，通关。

支线剧情1：D计划。龙之祠的战斗结束后,回去与エヴァンス对话,之后分别到西伯利亚基地(崩坏后）和富士山基地（崩坏后）找到两个发光点,调查可得到“D计划极密资料1&2”。之后回到伦敦冒险者协会与ケイティ对话,找エヴァンズ复命,最后前往テオティワカン最深处的太阳と月の部屋,与BOSSディアボロ战斗。战后回去找エヴァンズ取得水晶骷髅。

支线剧情2：母子相认。通关后触发。通关后来到伦敦飞空港，得知伊丽莎白独自驾驶飞艇出发，赶忙驾驶飞艇追上去。与帕特之父的幽灵船遭遇，开战。战胜后母子相认。回到伦敦后，去ベアトリス邸，得到免疫一切异常状态的光のタリスマン。

CHECK POINT：最后一章的剧情进入了高潮,基本上是个BOSS RUSH，大家打了这么久也该有自己的心得，相信难不倒诸位。需要注意得是总BOSS战，テラ与总BOSSメティウス是连战的，前者HP7000，后者则多达15000，所以要做好持久战准备，估计テラ快要挂断了就赶紧进行回复工作。

工会全任务列表

以下是全部工会任务列表。需要注意的是,有相当一部分任务都需要玩家通过相应剧情或找到对应地点，所以想要尽早完成任务的话，玩家要勤于探索支线剧情（如亚特兰提斯、姆大陆剧情）和没有剧情的迷宫（如レムリアの迷宫），照常，通关时应该是B级别。虽然流程的难度确实是有点低，但最后的很多任务都需要足够高的级别、装备和战术的。向着打倒マザーステラ努力吧。

E级任务



—— ネズミ扫讨作战 ——

报酬：20AP 2000G

出现时期：得到冒险者手帐

完成方法：先去伦敦东区与入口附近的ライアン对话,之后进入下水道，会在地图上遇到老鼠,战斗（每次遇到老鼠都会比前次多一匹）。最后打败五匹老鼠后，お化けネズミ再次登场，战胜后回去报告。本次的お化けネズミ是强化版，HP大概600左右，会使用全员中毒的毒の息，战斗结束后记得解毒。

—— 思い出の指轮 ——

报酬：30AP 3500G

出现时期：到达开普敦后

完成方法：首先去伦敦中央地带，与三位女性谈话，之后去金字塔，在一层某个宝箱房间，靠下的宝箱左侧会有一个闪光点，调查即发现パメラの指轮，回去复命。

—— おじいさんの愿い ——

报酬：30AP 2500G

出现时期：能够飞到第二阶层时

完成方法：先去伦敦酒场，与NPCゴードン对

话，之后去エテルナ矿山，在东の采掘所深处与クイーンニードル战斗，得到活力の蜜，回去交差。クイーンニードル的HP只有400，而且很怕火，可以轻松战胜。

—— キノコ大量发生 ——

报酬： 40AP 3000G

出现时期： 巴别塔剧情完成后

完成方法： 首先与メルヴェイユ村左下的NPCアンリエット对话，之后去巴别塔四层右下角（记忆点右侧）与蘑菇大军6连战。最后战胜ポイズンキノコ×4和マスターキノコ即可获胜。蘑菇一族全部惧怕风属性，而且HP不多，注意解毒解混乱即可轻松干掉。

—— 大切な忘れ物 ——

报酬： 40P 4000G

出现时期： 同上

完成方法： 在伦敦西侧与NPCマドレーヌ谈话，之后去巴别塔四层，在左上角附近找到闪光点，调查可得古いペンダント，回去复命。

D级任务

—— 幻の食材 ——

报酬： 60AP 4500G

出现时期： 巴别塔剧情结束后

完成方法： 首先在伦敦宿屋中与NPCヤン对话，之后分别与伦敦城内的イアン（中央喷泉附近）、ウィルマ（东部）、オースティン（西部）和以前任务出现过的パメラ对话。之后前往四个地点打败指定敌人，得到道具后回来复命。四个指定怪物如下。

伦敦下水道记忆点附近： ムーンラット，HP480,弱点风。

金字塔，思い出の指轮任务所在房间：ナイトスパイダー，HP550，弱点风。

巴别塔二层左侧拐角处： バベルゼリー，HP550,没有明显弱点（其实图鉴显示它是光属性，不过此时我们没有暗魔法_。



エテルナ矿山，东の采掘所： スパイスキノコ,HP500左右,弱点风。

シベリアの绝对零度

报酬： 50AP 4200G

出现时期： 西伯利亚基地剧情完结后

完成方法： 去圣彼得堡酒场,与アクセル对话。之后去西伯利亚基地（崩坏后）的2层研究室调查宝箱，与バスターボール（HP500）战斗,结束后得到“青い大炮の设计图”,回去复命。

—— 赏金首をさがして ——

报酬： 60AP 5000G

出现时期： 到达新德里

完成方法： 与新德里酒场的アーナー对话，之后去エテルナ矿山，在大采掘所右侧与マッドラット（HP600）战斗，得到思い出のスカーフ，回去复命。



—— ドラゴン退治 ——

报酬： 70AP 5500G

出现时期： ニルヴァナ宫剧情完成后

完成方法： 与新德里右上方的アシム谈话，之后在ニルヴァナ宫门口击败スカイルーラ。这个BOSS的回避率相当高，普通攻击命中率很低,建议用技能攻击，或者帕特使用辅助射击之后其他人攻击。战后得到龙のガンの设计图。

—— 迷子のペット ——

报酬： 100AP 7000G

出现时期： 黄金乡剧情结束后

完成方法： 先到圣彼得堡酒场中与斯卡蕾特姐妹谈话，之后从金字塔向北飞（第一阶层）即可碰到ルーシア(?)，战胜后回去复命即可。

C级任务

—— エルドラドの秘宝 ——

报酬： 130AP 0G

出现时期： 黄金乡剧情结束后

完成方法： 直接去黄金乡内的黄金の圣堂（在存档点左侧）内与エルダーガード战斗，胜利后得到キレイな宝石，回去复命。BOSSHP有2500左右，弱点风。奖励为幻影のプリズム。



—— 远い日の约束 ——

报酬： 140AP 4000G

出现时期： 黄金乡剧情结束后

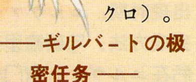
完成方法： 与里约热内卢飞空港的NPCマドレーヌ对话，之后去黄金乡存档点附近触发剧情。

—— 神殿で宝探し ——

报酬： 180AP 0G

出现时期： タブレット神殿完结后

完成方法： 在神殿各处调查石头，找到正确的那一颗（紧挨楼梯右侧偏上）即可，得到古いアクセサリー。如果调查了错误的石头会发生战斗，敌人只是普通的杂鱼但不能逃跑。奖励品是水晶骷髅（水晶のドクロ）。



—— ギルバートの极密任务 ——

报酬： 190AP 4500G

出现时期： 同上

完成方法： 先去自己家与父亲谈话，之后去纽约西侧的テオティワカン迷宫，走到尽头（图中有两个房间中的机关需要按下），与存档点右侧的ランフォリンクス战斗，得到恐龙の牙，回去复命。BOSS有4000HP，要认真应对。

—— 失われた记忆 ——

报酬： 200AP 6000G

出现时期： 同上

完成方法： 去伦敦博物馆与マギ（轮椅少女）对话，之后去エテルナ矿山，在东の采掘所的尽头（走出洞穴）发现闪光点，调查后发现古いアクセサリー，剧情对话后回伦敦博物馆向マギ复命。奖品为エテルナの首饰り

B级任务

—— 暗からの挑战 ——

报酬： 80AP 8000G

出现时期： 秘密王立调查局强夺事件完成后（要去过レムリアの迷宫）

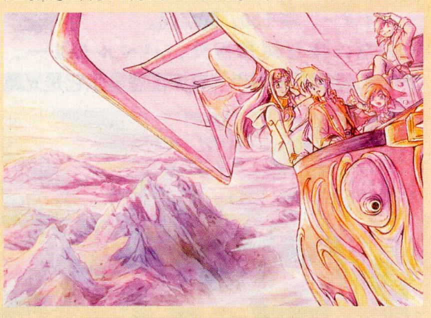
完成方法： 与迷宫门口的NPCソクラテス对话，之后在迷宫最深处的斗技场进行9连战，胜利后向ソクラテス复命。由于是多场连战，所以准备、回复工作要做好，后几场的敌人相当强，要注意。キングデイモン只有一体，可以进行回复，后面的シルバーデビルHP较少，可以速攻打倒，之后与BOSS对决。

—— レムリアの秘宝 ——

报酬：90AP 0G

出现时期：同上

完成方法： 去东京酒场，与NPCトシヒロ对话，之后去レムリアの迷宫，在死者迷宫右上侧（一开始就要向右走）与ミノタウロス战斗，战后得到龙の宝玉の设计图。BOSS的HP只有1700左右，但一上来就会使用加攻特技，如果不能马上打倒的话，会有相当损失，是速攻打倒还是加防御稳扎稳打就看玩家的了。



—— 富士の遗产 ——

报酬： 150AP 0G

出现时期： 秘密王立调查局强夺事件完成后

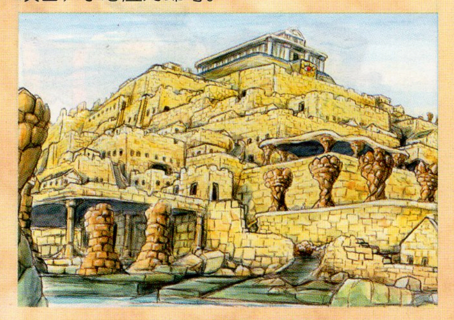
完成方法： 去富士山基地（崩坏后），地下2F的独房（监狱）与キマイラオリジン战斗，胜利后得到暗属性的黑うるしの铠。BOSS的HP很多，但攻击威力并不很厉害，稳扎稳打即可轻松获胜。

—— アトランティスの财宝 ——

报酬： 160AP 0G

出现时期： 亚特兰提斯完成后

完成方法： 去亚特兰提斯海の大圣堂打败作祟的ゴーストメイジ即可。奖品是防具フレイムベスト。BOSSHP不高但会频繁使用全体魔法攻击，小心应对即可。



—— アクロポリスの秘宝 ——

报酬： 260AP 0G

出现时期： 秘密王立调查局强夺事件完成后（要去过アクロポリス）

完成方法： 去アクロポリス神殿的イドロ・アティコス，与ケイオスレッド战斗胜利后得到谜の道具即可。BOSS的HP较高，暗属性，用光属性的魔法和武器效果突出。奖励是アシリアのレンズ

—— 消えた局长 ——

报酬： 460AP 5500G

出现时期： 通关后

完成方法： 先去伦敦王立调查局与雪莉谈话，之后去自家找父亲交谈，最后去トゥームチャペル的记忆の部屋找局长谈话。

A级任务

—— 天空の主からの挑战 ——

报酬： 170AP 0G

出现时期： 通关后（由于以下所有任务基本都是通关后的事情，所以以下不再标注）

完成方法： 在タブレット神殿上空与飞龙进行三连战，先是两匹ブラッディレイン，最后是ダークロード，战胜后得到龙の证。由于是通关之后的任务，所以基本上大家都是轻车熟路了。这里只提醒一点，伦敦城会更新几次武器装备的，如果之前有落下的装甲板没有买，记得去看看。

—— 荣光への道 ——

报酬： 240AP 4500G

完成方法： 去故事开始的地方：巴别塔的五层圣域去和老爸单挑。老爸的HP是6500。砍翻他！

—— ニルヴァナ宫の秘宝 ——

报酬： 280AP 0G

完成方法： 到ニルヴァナ宫右上方与敌人デイモンロード战斗。对方是暗属性，HP9000，没有太大的杀招。胜利后得到クロノギア。

—— エテルナ矿山の秘宝 ——

报酬： 300AP 0G

完成方法： 去エテルナ矿山，在底层大采掘所右侧与アルカナ13战斗。奖品是デモンズメイス。

—— シベリアの宝石 ——

报酬： 380AP 0G

完成方法： 接受任务后，去圣彼得堡，在第二阶层向北方山脉中探索即会遭遇任务敌人ブラックブレス。敌人的HP是4500，但由于是飞船战，输出爆发力有限，所以还是做好准备，稳扎稳打。奖励是キレイな宝石（ナイルの泪）。

—— 地下洞窟の设计图 ——

报酬： 420AP 0G

完成方法： 去テオティワカン迷宫，在地底の大瀑布 泷の洞窟与タイタン战斗。对方HP不多，注意一下即可。胜利是古き大盾の设计图。

—— 冰の塔 ——

报酬： 440AP 0G

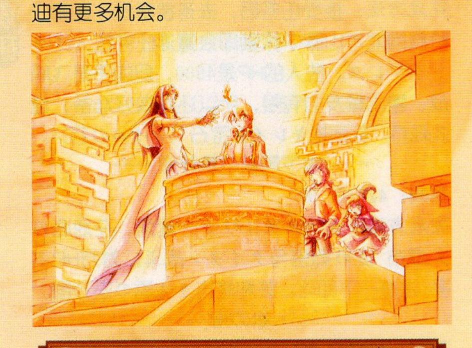
完成方法： 打倒月之塔顶上的强敌オーバーロード。月之塔是通关后出现在北极海上的洞窟，洞窟中有许多珍稀道具，当然，敌人也是很强



攻略研究

的——基本上，在流程中遇到的BOSS都会强化后以杂兵的身份出场。如果要避免不必要的伤亡，建议买足够的フリースドーン，第一次探索之后，第二次直奔主题。

オーバーロード的HP高达3万，攻击也非常强大，尤其是全员攻击的太古之光，威力和特效都极为……恶心。建议级别在60以上再来挑战。由于BOSS魔法抗性较高，所以米洛蒂的输出十分有限，战斗时她可以负责进行回复（吃药……），而艾迪和帕特的物理攻击技就是主要输出源了。主体思路就是用艾迪的加攻进行辅助，艾迪用ディレイアタック，帕特则以ヘヴィショット连攻带辅。菲奥娜以安全为第一（回复优先），腾出手来时候可以用白き疾风和青き旋风让艾迪有更多机会。



S级任务

—— 箱船が残したもの ——

报酬： 320AP 0G

出现时期： 打过荣光への道（战翻老爹）

完成方法： 去亚拉拉特山的方舟最深处与地龙アークドラゴン战斗。BOSS的HP是48000，都到这份上了，大家加油吧。胜利后得到艾迪的最终武器太阳の剑。

—— ムー大陆の记忆 ——

报酬： 340P 0G

出现时期： 完成姆大陆剧情。

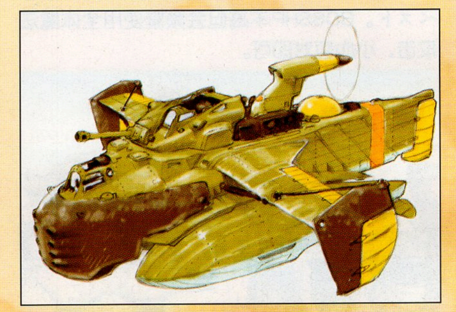
完成方法： 此次的敌人是ブラックナイト，魔防较高，HP大概在40000左右，加油吧。

—— 龙の证を持つ者 ——

报酬： 500AP 5000G

出现时期： 打过天空の主からの挑战（取得龙の证）

完成方法： 首先去タブレット神殿与ノエル会话，之后飞空，在里约热内卢附近的第三阶层遭遇ダイバーン开战。对方的HP高达7000，而且弱点属性是火（到这时大家基本都换上了光武器），所以要做好准备。一次降伏它之后，继续追逐它在稍北面再度抓住它（再度战斗），最后回到神殿交差。



—— 黒き恶魔の衣 ——

报酬： 480AP 0G

出现时期： 打过冰の塔（打败オーバーロード）

完成方法： 去月の塔ニダヴァリールの回廊右侧的转移点到8层的ヴァナヘイムの回廊，与マグナス战斗。战后得到终级防具小恶魔のまとい。

—— 白き天使の衣 ——

报酬： 480AP 0G

出现时期： 打过黒き恶魔の衣

完成方法： 最终目标是巴比伦空中庭园（バビロンの空中庭园）。位于月之塔的斜上方，第三阶层的位置。最终来到封印の祭坛，打败マザーステラ。空中庭园中有许多终极装备，打点准备好之后就杀过去吧。多准备完全恢复的フレッシュボトル和复活的黄金の圣杯，マザーステラ的HP是99999。如果装备了上一个任务得到的小恶魔のまとい，打起来会轻松一些。



←世界遗产藏得一般都很隐蔽，必须飞到近处才能发现。



附表 世界遗产名录

标号	名称	场所	情报来源
1	スカラ・ブラエ	圣彼得堡以西（第一阶层）	圣彼得堡东部地区NPCベーラ
2	カルナック列石	法国西部地区	伦敦冒险协会2楼的NPCサイモン
3	エクステルンシュタイネ	德国南部少许	伦敦中部地区的NPCアベル
4	アルメンドレス	メルヴェイユ村以西的山中(先用第三阶层越过山，再降到第二阶层寻找）	メルヴェイユ村宿屋的NPCテオ
5	オリンピアのゼウス像	アクロポリス以西海域（第一阶层）	伦敦酒场里的NPCヴィクター
6	ポンペイ	アクロポリス西北，意大利境内	伦敦博物馆展示室的NPCマイケル
7	キジ岛の木造建筑	圣彼得堡以东	圣彼得堡东部地区的NPCニコライ
8	ベゼクリク千佛洞	新疆吐鲁番地区	圣彼得堡
9	バイカル湖	西伯利亚村东南方向（先用第三阶层越过山，再降到第二阶层寻找）	圣彼得堡的NPCセルゲイ
10	ウランゲリ岛のマンモス	北极海–西伯利亚地区最东边的小岛(日本东北方向)	圣彼得堡飞空艇码头的NPCヴィルヘルム
11	アブ・シンベル神殿	尼罗河沿岸	剧情从エヴァンス处得知
12	アスキアの墓	开普敦西北方向森林的左侧（第一阶层）	开普敦
13	ラリベラの岩窟协会	埃塞俄比亚高原东北地区（金字塔向东，以第三阶层过山后降到第二阶层寻找）	开普敦酒场
14	グレート・ジンバブウェ	第三阶层北方的山脉	开普敦灯台展望台的NPCポーレット
15	アルテミス大神殿	土耳其地区（アクロポリス以东第一阶层）	开罗的NPCナディア
16	バールベック	开罗以东，巴别塔附近的岩山地区	开罗的NPCズハイル
17	バーレーン洋裁遗	阿拉伯半岛地区（巴比伦以东，第二阶层）	开罗民宅二层
18	ペルセポリス	金字塔以东地区	开罗的NPCハーディー
19	シバの女王神殿	开普敦东北方向，巴别塔以南（第二阶段）	开普敦NPCアーネスト
20	バーミヤン	亚拉拉特山东部(先用第三阶层越过山,再降到第二阶层寻找)	里约热内卢的图书馆
21	サンチーの大ストゥーパ	印度中部地区	新德里冒险者协会的カシミラ
22	モヘンジョ・ダロ	新德里以西地区（第二阶层）	新德里宝物库的NPCロイド
23	エローラ石窟寺院群	新德里以南地区	新德里宿屋二楼的NPCパロマ
24	ツオディロの岩壁画	博茨瓦纳境内（大致在エテルナ矿山地区,第二阶层）	开普敦冒险者协会的NPCオーベール
25	アンコール・ワット	新德里东南方向半岛	新德里冒险者协会的NPCイブラヒーム
26	幻の湖ロプ・ノール	新德里东北地区	新德里NPCアブドウル
27	莫高窟	新德里东北方向山脉地区（先用第三阶层越过山，再降到第二阶层寻找）	エヴァンス处得知
28	万里の长城	山海关附近	东京剑道场的NPCレオポルド
29	ボロブドウール寺院	印度尼西亚境内，爪哇岛附近	？？？
30	ヤップ岛	东京西南方向的小岛	东京五重塔中的NPCヒサハル
31	ナンマドール	穆付近海域	东京民宅中的NPCヘイザブロウ
32	ハートリーフ	澳大利亚的西北地区	东京的NPCサリー
33	マギーの泉	澳大利亚的中央森林地区	里约热内卢图书馆
34	ハアモンガ・ア・マウイ	穆东南方向的小岛	里约热内卢的NPCペドロ
35	ハヴァルセー遗迹	月之塔西南方，某个较大岛屿的下端	圣彼得堡冒险者协会的NPCフョードル
36	スプロートレイクの壁画	トゥームチャペル(Tomb Chapel)西侧(越过岩石,第二阶层)	里约热内卢图书馆
37	バッファロージャンプ	トゥームチャペル（Tomb Chapel）东南方	纽约的NPCハンク
38	ランス・オ・メドー	纽约东北方的岛屿	纽约宿屋最上层的NPCダミアン
39	フエイスフル・ガイザー	トゥームチャペル（Tomb Chapel）与テオテイワカン（Teotihuacan）之间	エヴァンス处打听到
40	サーペント・マウンド	纽约西南面的河川（俄亥俄州境内）	里约热内卢图书馆
41	ウパトキ	沿スプロートレイクの壁画的岸壁寻找即可找到(第二阶层)	纽约的NPCエリオット
42	ビミニロード	纽约西南侧的海域（第一阶层）	纽约的NPCタニア
43	カリブの沉没船	纽约南侧，加勒比海水域	トカル村的NPCホラーシオ
44	魔法使いのピラミッド	纽约西南方的尤卡坦半岛	纽约酒场的NPCナターリア
45	ギアナ高地	圭亚那高地，沿着エルドラド旁边的山脉向右寻找	トカル村的NPCヴァージニア
46	ナスカの地上绘	トカル村左上太平洋沿岸（第三阶层）	里约热内卢宿屋二层的NPCミゲル
47	マチュ・ピチュ	トカル村西北，第三阶层	复活节群岛，北岛上的NPCロス
48	テイワナク	南美洲玻利维亚境内	里约热内卢图书馆
49	ロス・グラシアレス	美国北部落基山脉地区（第二阶层）	トカル村的NPCロレンツォ
50	イースター岛	复活节群岛北岛	路过自行发现


■文责/一狼

ヴァルキリープロファイル
VALKYRIE PROFILE
咎を背負う者

北欧战神传系列的最新作终于在DS上与广大玩家见面了！虽然是一款外传性质的作品，不过游戏的整体素质还是非常优秀的。本期一期为大家奉上全分支路线的完整攻略，希望大家能够满意！

NDS　北欧女神-罪孽背负者
SLG　●Square enix●2008年10月30日●1人/4800日元●1024Mbit

剧情简介

某个王国内，一名青年被雇佣成了佣兵，这位青年名为ウィルフレド（威尔弗莱德）。和自己的铁搭档アンセル（安歇尔）一起在战场上活跃的威尔弗莱德，心中有着一个坚强的目标，那个目标就是要接近并向战乙女报仇。

年幼时丧失父爱的威尔弗莱德，从曾经和父亲一起战斗过的士兵口中得知自己的父亲被战乙女所选择而去的消息。那个证据，就是在父亲遗体旁发现的一根白色的羽毛。据说人类中的优秀战士被战乙女选择之后，就会成为神界的士兵参加神界战争，而参加这神界战争的英灵，会获得无上崇高的名誉。

但是，在威尔弗莱德看来，战乙女只不过是带来不幸的死神而已。夺走了自己的父亲，让自己的家庭因没有父亲的收入来维持生计从而陷入一片窘迫，于是不久自己的妹妹也离自己而去。随着时间的流逝，对着自己已经成为神界战士的父亲的怀念，逐渐演变为自己对战乙女的憎恨。

在自己十七岁的那一年，他终于做出了自己的决定。那就是自己要成为英灵，并向夺走自己父亲的战乙女复仇。于是，威尔弗莱德为了成为英灵而活跃于战场之上，手中握着父亲临死时留下的白色羽毛，和自己的好友安歇尔一起踏上了旅程。

标题菜单详解

NEW GAME	开始新游戏
CONTINUE	继续游戏
CONFIG	游戏参数设定
SERAPHIC GATE	隐藏迷宫（通关后开启）

操作系统详解

方向键	控制指令光标和人物的移动
A键	确定
B键	取消
X键	打开菜单
Y键	战斗中用于切换人物
L、R键	菜单中用于切换人物
START键	跳过剧情对话
SELECT键	战斗中用于画面缩放






菜单详解

セットアップ	进行人物装备
	装备：改变人物的装备品
	攻击技：改变人物的攻击特技
	スキル：设定人物的战斗技能
	魔法：查看人物的习得魔法
	プロフィール：查看人物简介
アイテム	查看、使用道具
环境设定	设定游戏参数
データ	进行资料的存储
	セーブ：保存游戏进度
	ロード：读取游戏进度

战斗系统详解

战斗中出现的3种晶石

魔晶石：攻击浮空中的敌人时会出现。可以提升打倒敌人时所获得经验的5%，最大可以出现20个。

紫炎石：攻击昏厥中的敌人时会出现。打出该晶石的人物将会增加一次攻击回数，在战斗中从背后攻击敌人时出现紫炎石的概率将会增大。

辉炎石：我方角色身处特定阵型时将会出现，打出该晶石的人物将会增加两次攻击回数。

战斗阵型

我方发动连携攻击的角色身处特定阵型的时候即可发动阵型效果。发动阵型之后不但能容易提升使出决定技所必要的EN气槽，此外道具的掉落率也会明显提升。

横向夹击：我方两名同伴左右夹攻敌人时发动。

纵向夹击：我方两名同伴前后夹攻敌人时发动。

三面夹击：我方3名同伴在前后左右任意3个方向包围敌人时发动。

四面包围：我方4名同伴前后左右全部包围敌人时候发动。

鞭尸系统

如果继续攻击HP已经为0的敌人的话，仍可以继续对该敌人构成鞭尸，鞭尸的时候可以获得カルマ奖励。1名敌人最大可以获得100点カルマ，不过必须要对敌人构成更大的伤害。因此，可以先逐渐削弱敌人的体力，等待敌方快死的时候再使用连携攻击鞭尸从而获得更高的カルマ值。

此外，每一关开始都有会明确的カルマ目标值，如果玩家在本关内打出的カルマ满足本关的所需，即可得到额外的奖励品。当然，即使不满足对过关也没有影响。倘若玩家能打出カルマ目标值两倍以上的话，得到的奖品将会更多。

当然，如果没有达到目标カルマ值就过关的话，在下面的一关中将会出现强力的敌人，所以还是尽可能的达到每一关的カルマ要求为上。不过，打倒这些因カルマ值不足而出现的敌人之后，也有可能获得贵重的道具，感兴趣的玩家也可以故意不满足每一关的カルマ值而让强敌出现以完成100%道具收集率。当然，这些贵重道具只是纯粹的没有任何用途的收集品而已。

决定技

和系列以往作品一样，本作中依然有着决定技的系统。玩家每次攻击敌人的时候，都会提升画面左下角的EN气槽，一旦气槽涨到100的时候，就可以使用威力强大的决定技。当然，根据角色手中装备的武器不同，有些武器则不能使出决定技。当然，如果决定技中再次把EN气槽打到100的话，仍然可以再次使用其他角色的决定技。总之，决定技无论是BOSS战还是用于积攒カルマ值都是非常有效的攻击手段，所以在选择武器的时候宁肯选择攻击力稍低的武器也要装备可以使出决定技的武器。

女神之羽

只有主角可以给同伴使用女神之羽这个道具，使用之后对象角色的全部能力值将会上升十倍，但是在战斗之后该角色也必定会阵亡，而他固有的特技将会由主角来继承。当然女神之羽的使用次数也会影响到之后的剧情发展，如果使用的次数过多的话就会进入最坏结局，主角会被强行制裁从而直接GAME OVER。所以，具体是否该使用女神之羽，还是请玩家们三思而后行。

角色成长

打倒敌人的话，全部角色（即使没有参加战斗的角色）都可以获得经验值，而且在升级的瞬间角色的HP也会完全回复。所以，优先让临死的角色待机等待升级时回复HP也是一个有效地节约回复道具的手段。

为了友情与亲情而向战乙女复仇吧！



Prologue序章

オルーウエン要塞 正门

胜利条件：歼灭全部敌人

攻略要点：由于是最初的战斗，所以战斗中有关于战斗操作的指南，出场的ヒューゴー和グエンダル这两名角色能力非常强劲，所以基本上没有阵亡的可能性。战斗之后可以进入オルーウエン要塞触发下一步的剧情，顺便可以在商店里购买物品，到酒馆打听情报等。

敌人名称	HP
ダイアウルフ（×2）	200
コボルト	280
グール	700

オルーウエン要塞 西部

胜利条件：歼灭全部敌人

攻略要点：本关内只能使用主角ウエルフレド和アンセル参战，注意一共有两次连续战斗。第一战中只要把握位置两个人夹攻敌人即可轻松解决，但是在第二战中必须强制给アンセル使用女神之羽，使用之后アンセル的全部能力大幅上升即可轻松过关。

敌人名称	HP
ダイアウルフ（×2）	200
コボルト（×2）	280
グール（×2）	700

Chapter1 焦がれたもの

アヤタラの森

目标カルマ：50

胜利条件：歼灭全部敌人

攻略要点：本关需要注意能够远程攻击的女魔术师和女弓斗士,特别是女魔术师的バーンストーム技能如果不能回避的话将会受到莫大的伤害。建议首先击倒附近的轻战士,之后再逐个击破魔术师和弓斗士,最好把握シエリファ的站位远程牵制敌人为上,因为シエリファ无法近战。深处的另一个轻战士最后再去解决即可。想积攒カルマ点数的话建议先把敌人的HP打到一半以下,然后再用连携攻击鞭尸。战斗之后进入マルテの町触发剧情,然后大地图上即可开启下一个场景。

敌人名称	HP
アルトリア兵 轻战士（×2）	350
アルトリア兵 女魔术师	320
アルトリア兵 女弓斗士	380

国境门キルシェ

目标カルマ：130

胜利条件：歼灭全部敌人

攻略要点：首先建议原地等待敌人主动出击再逐个击破，烦人的女弓斗士一定要优先集中攻击。ロクスウエル能够给其他的同伴回复HP，对付他时最好能够使用主角的特技ヴァリの目觉め,最后再解决周围的战士们。战斗之后シェリフア和ロクスウエル正式成为伙伴，之后分别进入マルテの町和トゥルク村触发下面的剧情。接着返回大地图上会就出现レーテ街道、カミール村、オルーウエン要塞这三个分支，根据玩家所选择的分支不同，以后的剧情也会受到影响：

选择レーテ街道→Chapter2一样の暗

选择カミール村→Chapter2进むべき道

选择オルーウエン→Chapter2数奇な再会

敌人名称	HP
ロクスウエル	550
アルトリア兵 轻战士（×2）	350
アルトリア兵 重战士（×2）	400
アルトリア兵 女弓斗士（×2）	380



←在酒吧里打听带叹号的情报之后，大地图将会开启隐藏迷宫。

Chapter2 一样の暗

レーテ街道

目标カルマ：200
胜利条件：歼灭全部敌人
攻略要点：本关没什么难度，基本上按照顺序逐个击破敌人即可。唯一需要注意的是飞空系的**ジャイアントバット**如果站在山崖处的话，近战武器将无法对它构成伤害，因此本关务必要让**シェリファ**和**ロクスウエル**参战，这一点必须留意。此外，最后的**アエロー**攻击力比较高，最好提前回复HP。

战斗之后进入**カミール村**触发剧情，选择“反乱军驻留地へ”即可进行下一场战斗。此时可以到酒吧里打听“**カミール丘陵の怪**”的情报，之后会开启自由地图“**カミール丘陵**”。

敌人名称	HP
スカルフィッシュ（×3）	580
ジャイアントバット（×4）	550
アエロー	1250

カミール村

目标カルマ：380
胜利条件：打倒敌人头目
攻略要点：敌方队长是魔术师，虽然直接打倒他就可以过关，但是由于他位于地图最深处，所以最好逐个击破全部敌人为上。建议灵活使用4名角色的连携技能，基本上每次都能秒杀任何敌人，所以还是以团队行动为上。此外，最后的魔术师能够给其他同伴回复HP，因此建议最好先引诱魔术师身边的敌人主动出击，利用连携攻击逐个击破，最后再解决魔术师。

战斗之后回到**カミール村**选择“**エーリスと话す**”触发下面的剧情，之后再选择“**ナタリアの元へ**”即可进行下面的战斗。

敌人名称	HP
アルトリア兵 重战士（×2）	400
アルトリア兵 弓斗士	800
アルトリア兵 女战士（×2）	680
アルトリア兵 中级枪斗士（×2）	920
アルトリア兵 魔术师（Leader）	780



←开场序章中，会强制使用女神之羽一次。

常夜の森

目标カルマ：200
胜利条件：打倒**ナタリア**
攻略要点：本关开场时我方位于地图中央被敌人包围，如果受到敌方的连携攻击我方将会非常不利，所以建议首先移动到上下方任意一处，然后再逐个击破敌人。由于本关内有毒地形，如果进入沼泽的话人物将会中毒，此外魔术师也会使用毒属性魔法攻击我方，所以最好能事先在商店里购买解毒药或者**ポイズンチェック**为上。清除**ナタリア**以外的全部敌人之后，再集合全员的力量集中攻击剩下的**ナタリア**。由于**ナタリア**能够使用决定技攻击我方，如果我方的HP不够多的话很可能会被直接秒杀，所以应该多准备几个复活道具“**ユニオンプラム**”，使用4个人的连携攻击2到3次应该就能解决掉**ナタリア**，也并非是必须使用女神之羽才能击破的强敌。

战斗之后，**ダリウス**和**グエンタル**正式加入同伴，之后进入**トゥルク村**的分支路线。

敌人名称	HP
盗贼见习い	1230
佣兵 中级枪斗士（×2）	1300
佣兵 魔术师（×3）	1200
ナタリア	2940

Chapter2 进むべき道

カミール村

目标カルマ：320
胜利条件：歼灭全部敌人
攻略要点：建议灵活运用3个人的连携攻击逐个击破敌人为上，**ウイルフレド**带头负责吸引敌人的攻击，**シェリファ**和**ロクスウエル**

攻略研究

在后方再远程牵制。此外还需要注意地形的高低限制，有时即使敌人在射程范围之内也无法进行攻击，灵活运用ロクスウエル的魔法给敌人造成打击引诱敌方过来也是上策。

战斗之后进入カミール村选择“反乱军驻留地へ”即可触发下面的剧情。此时去酒馆打听“カミール丘陵の怪”的情报的话，就可以开启自由地图“カミール丘陵”。

敌人名称	HP
アルトリア兵 轻战士（×2）	350
アルトリア兵 重战士（×2）	400
アルトリア兵 弓斗士（×2）	800
アルトリア兵 枪斗士（×2）	500
アルトリア兵 女魔术师（×2）	320
アルトリア兵 女弓斗士	380

常夜の森

目标カルマ：270
胜利条件：歼灭全部敌人
攻略要点：注意进入沼泽之后就会中毒，敌方能够远程攻击的只有一个，所以本关相对来说比较简单。对付ダリウス的时候只要使用ヴェルフレド的ヴァリの目觉め特技配合连携攻击即可，也并非是必须使用女神之羽的强敌。

战斗后在大地图上选择オルーウエン要塞即可进入下面的战斗。

敌人名称	HP
女盗贼见习い（×2）	600
佣兵 魔术师	1200
佣兵 中级枪斗士	1200
佣兵 重战士	550
ダリウス	2180



オールウエン处刑场

目标カルマ：250
胜利条件：救出ナタリア
攻略要点：ナタリア每回合都会受到枪斗士的攻击，倘若ナタリア的HP减为0的话就会直接GAME OVER，建议一边使用ロクスウエル的キュアブラムス给他回复HP,一边再用会ダッシュ的技能全力营救ナタリア为上。此外，由于女魔术师能够给枪斗士回复HP，所以能够优先击破女魔术师则更佳。小心靠近并引诱女魔术师主动出击再集中击破即可。最后的ヒューゴー非常强劲，他的决定技几乎可以秒杀我方任何角色，即使使用主角的ヴァリの目觉め再配合连携恐怕也难简单取胜，实在没有把握就使用女神之羽吧。

战斗之后ナタリア和アーネスト正式成为同伴，之后进入トウルク村的分支路线。

敌人名称	HP
アルトリア兵 中级女弓斗士（×2）	1600
アルトリア兵 中级轻战士（×2）	1850
アルトリア兵 中级女魔术师	1400
佣兵 中级枪斗士（×2）	1300
ヒューゴー	3600

Chapter2 数奇な再会

カミール丘陆

目标カルマ：280
胜利条件：打倒敌人头目
攻略要点：由于本关敌方有远程攻击的弓斗士出现，万一被敌方连携攻击我方则非常不利，建议优先击倒能够远程攻击的弓斗士为上。本关的地形比较宽广，配合ダッシュ技能则更佳。

战斗之后进入オルーウエン要塞选择“镇压军本部へ”，即可进入下一场战斗。

敌人名称	HP
女盗贼见习い（×2）	600
佣兵 轻战士（Leader）（×2）	460
佣兵 重战士	550
佣兵 弓斗士（×2）	400
佣兵 女魔术师	500



レーテ街道

目标カルマ：340
胜利条件：歼灭全部敌人
攻略要点：本关需要注意的是能够使用状态魔法的魔术师，最好事先多准备一些回复道具。战术方面，最好能使用“挑拨”技能引诱敌方出击再围攻逐个击破为上。

敌人名称	HP
女盗贼见习い	600
佣兵 中级魔术师	1600
佣兵 重战士（×2）	550
佣兵 枪斗士	780
佣兵 魔术师	1200

オールウエン处刑场

目标カルマ：250
胜利条件：打倒アーネスト
攻略要点：本关最好派能够远程攻击的魔术师和弓斗士出战为上，アーネスト是个决定技可以轻松秒杀我方的强敌，即使使用主角的ヴァリの目覚め迎战也并不是非常乐观。虽然使用远程攻击削弱对方也是可行，但是势必要耗费不少时间，实在不行还是使用女神之羽吧。

战斗之后ミレイユ、ミシェル和ヒューゴ一正式成为同伴，之后进入トゥルク村的分支路线。

敌人名称	HP
盗贼见习い（×2）	1230
佣兵 中级枪斗士（×2）	1300
佣兵 中级女魔术师	1600
佣兵 中级枪斗士（×2）	1300
アーネスト	4052

トゥルク村的分支路线

トゥルク村

攻略要点：在Chapter2里无论走哪一个分支，最后都会进入トゥルク村的分支路线。此时会根据Chapter2中使用女神之羽的次数影响到之后Chapter3的剧情分支，具体分支情况如下：

本章内使用女神之羽0次→Chapter3一つの终焉；

本章内使用女神之羽1次→Chapter3胸奥の伤；

本章内使用女神之羽2次→Chapter3圣女。

注意，在第二章以后的章节中如果使用女神之羽的次数超过2次，就会直接进入フレイ来诛杀主角的强制剧情，之后会直接GAME OVER，所以使用女神之羽的次数一定不能超过2次。

Chapter3 一つの终焉

マルテの町

目标カルマ：170
胜利条件：歼灭全部敌人
攻略要点：首先击倒面前的两个ヘルハウンド，我方移动到建筑物附近之后ファイアバット就会主动出击，之后再集中击倒即可。最后位于屋顶上的敌人不会主动攻击我方，使用魔法给它构成伤害来引诱它出击即可。

战斗之后来到マルテの町触发剧情，此时在酒吧打听“ロータス湿地帯の怪鱼”的情报之后即可进入自由地图“ロータス湿地帯”

敌人名称	HP
ヘルハウンド（×2）	2300
ファイアバット	1700
リザードマン	2680

废墟

目标カルマ：240
胜利条件：救出ローザ
攻略要点：由于位于地图中央附近的ローザ

不会移动，因此正常情况下在2回合之内就会被干掉而强制GAME OVER。因此，必须要无视眼前的敌人直接冲向地图中央来保证ローザ的安全。只要使用特技会ダッシュ的角色全力前进的话应该能赶在2回合之前给ローザ回复HP。同时，还要灵活使用挑拨或ヴァリの目觉め等特技来吸引敌人攻击ローザ以外的队员。确保ローザ安全之后即可逐个击破敌人，建议优先击破烦人的レッサーヴァンパイア为上。

敌人名称	HP
ウィル・オ・ウィスプ（×3）	2000
レッサーヴァンパイア（×2）	2850

アルトリア街道

目标カルマ：250
胜利条件：歼灭全部敌人
攻略要点：本关开始有两连战，所以最好事先多准备好回复道具。建议我方先在起始地点附近待机，等待敌方的オキュペデ主动出击再群殴他。注意オキュペデ能够使用麻痹攻击，最好事先有所防备。打倒オキュペデ之后慢慢前进一只只引诱出リザードマン逐个击破，这样对付最后的ドラゴン就会轻松许多，使用连携攻击4个人群殴吧。

敌人名称	HP
ドラゴン	5280
リザードマン（×3）	2680
オキュペデ（×2）	3360

アルトリア街道

目标カルマ：200
胜利条件：打倒リーゼロッテ
攻略要点：本关如果想快速解决战斗的话，就直接使用女神之羽无视其他敌人直接击倒リーゼロッテ过关即可。如果不想使用女神之羽的话，很快就会被朝我方靠近的敌人包围并遭到连续连携攻击，这样将会非常危险。建议先逃避到地图角落里最大程度上避免敌人的连携攻击，如果不想打出カルマ点数的话直接群殴リーゼロッテ过关即可。需要小心リーゼロッテ能够使用威力强大的决定技，几乎可以轻易秒杀我方，而且他能够使用远程攻击，避免不必要的攻击，等待4个人能够联合使出连携技之后再攻击，这样就能最大程度上减少敌人反击时所受到的伤害。

战斗之后潮正式成为同伴，之后进入第4章的分支：

如果本章内没有使用过女神之羽→Chapter4避けられぬ战乱；

如果本章内使用了一次女神之羽→Chapter4道标无きままに。

敌人名称	HP
リビングアーマー（×2）	3800
デーモン（×2）	4980
リーゼロッテ	3980

Chapter3 胸奥の伤

废墟

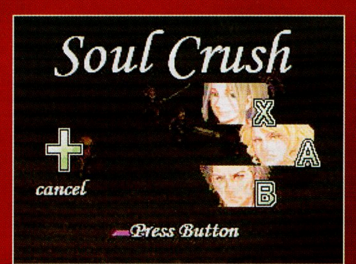
目标カルマ：150
胜利条件：歼灭全部敌人
攻略要点：开始首先进入マルテの町触发剧情，之后在大地图上就会开启废墟的场景。此外，在マルテの町的酒吧里打听“ロータス湿地带の怪鱼”的情报的话，就能进入自由地图“ロータス湿地带”。废墟这一关相对来说没什么难度，逐个击破敌人即可。

敌人名称	HP
アーマービートル	3300
ブリッツビートル（×3）	1200

エーデルレーヴェ城 地下通路

目标カルマ：150
胜利条件：打倒リーゼロッテ
攻略要点：本关开始有两次连续战斗，最好事先购买回复品做好准备。虽然本关内出现的敌人数量较少，但是由于地形狭窄，很容易受到敌人的包围攻击。敌方的HP也非常高，最好发动连携攻击配合决定技攻击敌人。リーゼロッテ的攻击可以轻易秒杀我方，所以注意尽量不要移动到リーゼロッテ的攻击范围内。实在不行就使用女神之羽吧。

リビングアーマー（×2）	3800
デーモン	4980
リーゼロッテ	3980



←发动决定技的时候，只要在规定时间内按下对应角色的按键即可。

エーデルレーヴェ城 地下通路(第二战)

目标カルマ：300
胜利条件：歼灭全部敌人
攻略要点：从附近的敌人开始逐个消灭即可，不过也必须小心远处的终极魔术师会配合其他敌人发动连携攻击，最好优先解决。

战斗后リーゼロッテ正式成为同伴，之后进入第4章的分支：

如果本章内没有使用过女神之羽→Chapter4道标无きままに；

如果本章内使用了一次女神之羽→Chapter4遗された悲剧。

敌人名称	HP
アルトリア兵 中级女战士（×2）	2700
アルトリア兵 中级魔术师	2500
アルトリア兵 中级重战士	2500
アルトリア兵 中级弓斗士（×2）	2300

Chapter3 圣女

ロータス湿地带

目标カルマ：150
胜利条件：救出ローザ
攻略要点：ローザ附近的ヘルハウンド会优先朝ローザ发动攻击，所以开始时要优先朝地图左上方移动并使用ヴァリの目觉め等特技来一鼓作气击倒ヘルハウンド吧。此外，发现ローザHP不足时也要即使给他回复HP，接着按照顺序击破リザードマン和ファイアバット就行了。

敌人名称	HP
ヘルハウンド（×2）	2300
ファイアバット	1700
リザードマン（Leader）	2680
アルトリア兵 中级弓斗士（×2）	2300

マルテの町

目标カルマ：300
胜利条件：歼灭全部敌人
攻略要点：本关内ローザ会成为临时同伴，房顶上的敌人最好使用ローザ的魔法来攻击吸引其注意。此外不要随便移动以免受到敌人的连携攻击，安全起见还是逐个击破敌人为上。

敌人名称	HP
ファイアバット（×2）	1700
ブリッツビートル（×2）	1200
アーマービートル	3300
オキュペデ（×2）	3360

废墟

目标カルマ：150
胜利条件：打倒リーゼロッテ
攻略要点：本关同样是逐个击破敌人即可，注意敌人的连携攻击。注意一旦靠近リーゼロッテ旁边就会受到魔法攻击，此外，リーゼロッテ还能使用强力的决定技攻击，建议利用全员的连携攻击尽早击破。

战斗之后ローザ和ドゥエイン正式成为同伴，不管本章内有没有使用过女神之羽，之后都会进入Chapter4遗された悲剧。

敌人名称	HP
リビングアーマー（×2）	2800
デーモン	4980
リーゼロッテ（Leader）	3980

Chapter4 避けられぬ战乱

国境门ユージリア

目标カルマ：330
胜利条件：歼灭全部敌人
攻略要点：建议首先打倒附近的マンゴラドラ，之后再引出上面的トキシックフラワー并击破。最后再使用ヴァリの目觉め打倒剩下的ドラゴン即可。

敌人名称	HP
ドラゴン	5280
トキシックフラワー（×2）	3700
マンドラゴラ（×4）	1100

アルトリア城 中庭

目标カルマ：360

胜利条件：救出バルマー—

攻略要点：本关开始将会有两连战,所以应该提早做好准备。开场后不要理会眼前的敌人,全力靠近バルマー—以保障他的安全。最好能使用特技会ダッシュ的角色急行到他跟前给他回复HP,之后再使用特技会挑拨或者ヴァリの目觉め的角色来吸引敌人的攻击,保障バルマー—的安全之后,再逐个击破剩下的敌人。

敌人名称	HP
佣兵 中级弓斗士（×2）	3300
佣兵 中级轻战士	3400
リビングアーマー—	3800
エルダーヴァンパイア	3800
盗贼（×2）	3600

アルトリア城 青碧の间

目标カルマ：200

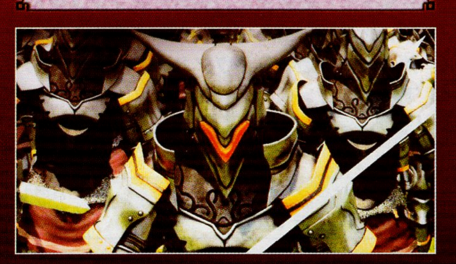
胜利条件：打倒フォーネル

攻略要点：首先打倒附近的デスドッグ，之后再逐个击破剩下的デスドッグ们。由于アイアンゴーレム和フォーネル非常强劲，最好能使用ヴァリの目觉め技能，如果被两个敌人同时攻击的话将会非常危险，最好不要贸然出动以免被敌方包围，使用远程攻击逐个引出敌人再用连携攻击击破为上。战斗之后フォーネル正式成为同伴，之后进入第五章的分支：

如果本章内没有使用过女神之羽→Chapter5戻らぬもの;

如果本章内使用了一次女神之羽→Chapter5迷い子の叹き。

敌人名称	HP
デスドッグ（×4）	4500
アイアンゴーレム	6400
フォーネル	6500



Chapter4 道标无きままに

ライル・ラハンの战场

目标カルマ：200

胜利条件：打倒敌人头目

攻略要点：本关的敌人相对来说没什么难点,只要按照顺序逐个击破附近的敌人即可。需要注意如果走到岩浆地形上的话将会损失5%的HP，所以尽量避免。（走过岩浆地形则不会受到伤害，只要停留地点不在岩浆上即可）建议想方设法引诱岩浆对面的敌人朝我方主动出击再包围攻击即可。唯一需要注意的时最后的头目中级轻战士是不可能主动朝我方攻击的，具体是远程攻击打倒，还是我方强行越过岩浆地形近战攻击赚取カルマ值这些就看玩家的喜好了。

敌人名称	HP
佣兵 中级弓斗士	3300
佣兵 中级轻战士	3400
佣兵 中级女魔术师	1600
佣兵 中级重战士	3000
女盗贼	2800

グレンセン郊外

目标カルマ：440

胜利条件：歼灭全部敌人

攻略要点：在オルーウェン要塞选择“军本部へ”即可发生剧情，之后即可进入骑士都市グレンセン。之后在骑士都市グレンセン内再次选择“军本部へ”，触发剧情以后再选择“郊外へ”即可进行下一场战斗。

在オルーウェン要塞的酒吧里打听情报的话，将会开启一个自由地图。

グレンセン郊外这一关的敌人比较密集,建议派能够使用范围魔法攻击的角色出战，对マンドラゴラ使用炎属性或者雷属性的魔法非常有效。好在敌人并没有实力太强劲的,逐个击破剩下的敌人即可。

敌人名称	HP
トキシックフラワー（×3）	3700
マンドラゴラ（×4）	1100
レッサーヴァンパイア	2850
リビングアーマー—	3800



Chapter4 遺された悲剧

ライル・ラハンの战场

グレンセン郊外
目标カルマ：400
胜利条件：歼灭全部敌人
攻略要点：在骑士都市グレンセン触发剧情之后，来到ホーン家，剧情之后再选择“郊外へ”即可进入战斗。

グレンセン郊外的敌人会主动朝我方发动攻击，所以我方只要等待敌人一个个靠近以后再用连携攻击击破即可。エルダーヴァンパイア即使受到攻击也会回复自己的HP,所以最好能够使用决定技一鼓作气击倒为上。

在ホーン家触发剧情以后，离开村庄在大地图上选择“绿风の丘”即可进入下一场战斗。

敌人名称	HP
佣兵 中级弓斗士（×2）	3300
佣兵 中级轻战士（×2）	3400
盗贼（×2）	3600
リビングアーマー（×2）	3800
エルダーヴァンパイア	3800

绿风の丘

目标カルマ：440
胜利条件：歼灭全部敌人
攻略要点：本关开始将有两连战，首先打倒桥内侧的全部敌人,之后再和桥对面的敌人对决。建议先打倒烦人的エルダーヴァンパイア之后再去理会最后的中级弓斗士。

佣兵 中级弓斗士（×2）	3300
佣兵 中级轻战士（×2）	3400
盗贼（×2）	3600
リビングアーマー	3800
エルダーヴァンパイア	3800

グレンセン郊外

目标カルマ：300
胜利条件：救出オーギュスト夫妻
攻略要点：オーギュスト夫妻被干掉就会GAME OVER。因此,开场以后一定要使用特技会ダッシュ的角色靠近并给オーギュスト夫妻回复HP,再使用特技会挑拨或者ヴァリの目覚め的角色吸引敌人的攻击。保障オーギュスト夫妻的安全以后,即可逐个击倒剩下的敌人过关，需注意アイアンゴーレム的攻击力比较高。战斗之后バルマー和フィオナ正式成为同伴,之后进入第五章的分支：

如果本章内没有使用过女神之羽→Chapter5迷い後の叹き；

如果本章内使用了一次女神之羽→Chapter5力の先には。

敌人名称	HP
盗贼（×2）	3600
リビングアーマー	3800
佣兵 中级女弓斗士（×2）	4000
デスドッグ	4500
アイアンゴーレム	6400
佣兵 上级枪斗士（×2）	3600

绿风の丘

目标カルマ：250
胜利条件：救出フィオナ
攻略要点：本关内フィオナ不会移动，所以一旦受到敌人的连携攻击的话很快就会被干掉而导致直接GAME OVER。因此建议使用移动力较高的角色先去靠近フィオナ以保障她的安全，途中阻碍行动的敌人可以交给之后的后续部队来清理。来到桥附近之后，使用范围较广的回复道具给フィオナ回复HP为上。需注意フィオナ身后的デスドッグ不会主动攻击フィオナ，所以应该优先击倒风车附近的轻战士和弓斗士来保障フィオナ的安全。

战斗之后オーギュスト和ラインヒルデ正式加入同伴，之后进入Chapter5力の先には。

佣兵 中级女弓斗士（×2）	4000
佣兵 中级轻战士（×2）	3400
盗贼（×2）	3600
デスドッグ	4500
アイアンゴーレム	6400

攻略研究



←发动特定阵型之后，对应角色所获得的EN槽、攻击次数都会得到提升。

Chapter5 戻らぬもの

ロータス湿地带

目标カルマ：300

胜利条件：歼灭全部敌人

攻略要点：在ヴァイスハイト城触发剧情之后,来到大地图选择“ロータス湿地带”即可开始战斗。本关内的敌人会主动朝我方发起进攻，只要等待敌人过来再发动连携攻击逐个击破即可。建议先打倒能够远程攻击的魔法师，最后的スケルタルアーミー经常会防御，建议配合远程攻击或使用魔法破防之后再趁机连携攻击。

战斗之后来到アルトリア王都触发剧情之后，即可进入下一场战斗。

敌人名称	HP
ケライノ（×2）	5500
スケルタルアーミー（×2）	4600
リザードロード（×3）	3900

雪花の荒城

目标カルマ：350

胜利条件：打倒敌人头目

攻略要点：由于本关的地形是雪地，所以人物的移动范围将会受到限制。当然如果装备セーフティブーツ的话就会轻松很多。コボルトキング和コボルトナイト能够使用麻痹攻击，最好事先做好准备。最后的ホワイトドラゴンHP非常高，而且攻击力也非常惊人，最好先击破全部的コボルト之后再去挑战它。

战斗之后分别在エーデルレーヴェ城和ヴァイスハイト城触发剧情之后，即可进入下一场战斗。

敌人名称	HP
ホワイトドラゴン	16200
コボルトキング（×3）	4300
コボルトナイト（×4）	1800

ひよどりの森

目标カルマ：300

胜利条件：歼灭全部敌人

攻略要点：本关比较简单，逐个击破敌人即可。注意ケライノ能够使用麻痹攻击。战斗之后再次在ヴァイスハイト城触发剧情，之后进入下一场战斗。

敌人名称	HP
デスドッグ（×3）	4500
ケライノ（×2）	5500
ミメティックフラワー（×2）	6100

アルトリア山岳

目标カルマ：350

胜利条件：打倒クリストフ

攻略要点：本关的开始地点附近就有很多敌人，这样很容易受到连续连携攻击而陷入苦战，建议使用ガードレインフォース提升角色防御之后再去挑战。等待局势稳定下来之后，再逐个击破剩下的敌人即可。

敌人名称	HP
クレルモンフェラン兵 中级枪斗士(×2)	5340
クレルモンフェラン兵 中级女战士	5940
クレルモンフェラン兵 中级魔术师(×2)	5740
アルトリア兵 上级弓斗士	5980
アルトリア兵 上级重战士	6000
クリストフ	12300

エーデルレーヴェ城 城门前

目标カルマ：450

胜利条件：打倒敌人头目

攻略要点：本关开始是漫长的三连战，最好充分购买回复道具品。好在本关的敌人不会主动朝我方发动进攻，建议逐个引出敌人消灭为上，利用远程攻击牵制敌人也是上策。

敌人名称	HP
ヴィルノア兵 中级枪斗士	5200
ヴィルノア兵 中级女战士（×2）	6000
ヴィルノア兵 中级魔术师	4300
スケルタルアーミー	4600
グレーターデーモン	8420
アイアンゴーレム	6400
アルトリア兵 上级重战士	6000

エーデルレーヴェ城 中庭

目标カルマ：350

胜利条件：打倒敌人头目

攻略要点：本关的敌人相对来说比较分散，只要在城门前逐个击破主动出击的敌人即可。

敌人名称	HP
ノーブルヴァンパイア（×2）	6100
リザードナイト（×2）	5600
ヴィルノア兵 中级魔术师（×2）	4300
パラグリフォン	6600
アルトリア兵 上级魔术师	5800

エーデルレーヴェ城 中央间

目标カルマ：350

胜利条件：打倒ラングレイ

攻略要点：ラングレイ的决定技威力极大，即使我方HP全满都几乎有被秒杀的可能。建议注重回复为上，利用ヴァリの目觉め或レインフォース系的魔法集中攻击一鼓作气击倒为上。此外，需要注意进入紫色的毒沼将会中毒，走到岩浆地形也会受到伤害。

战斗之后即可进入第六章的分支。

敌人名称	HP
ノーブルヴァンパイア（×2）	6100
ミスリルゴーレム	8300
レッドドラゴン	21200
アルトリア兵 上级魔术师（×3）	5800
パラグリフォン	6600
スペクトラルナイト	7600
ラングレイ	12560



Chapter5 迷い子の叹き

アルトリア城 中庭

目标カルマ：350

胜利条件：歼灭全部敌人

攻略要点：本关敌人比较分散，所以战斗起来比较简单。建议使用道具或魔法让弓斗士和魔术师陷入异常再近身攻击为上。

敌人名称	HP
女大盗贼（×2）	4800
アルトリア兵 上级轻战士（×2）	3500
アルトリア兵 上级女弓斗士	1200
アルトリア兵 上级枪斗士	4200
佣兵 中级魔术师	4500

ひよどりの森

目标カルマ：250

胜利条件：歼灭全部敌人

攻略要点：靠近瀑布旁边的桥的话グリフォン就会主动朝我方出击。注意提防它和附近的ミメティックフラワー发动连携攻击，最好使用状态魔法牵制。此外需注意ミメティックフラワー的攻击有时会附带毒属性。

敌人名称	HP
デスドッグ（×3）	4500
コボルトキング	4300
ミメティックフラワー	6100
グリフォン（Leader）	5300

雪花の荒城

目标カルマ：350

胜利条件：打倒敌人头目

攻略要点：建议先派移动力较快的角色击倒女战士，之后再用远程攻击击倒主动朝我方靠近的ティアソウル。女魔术师附近藏有隐藏道具，建议从女魔术师旁边移动为上。

敌人名称	HP
ヴィルノア兵 中级女战士（×2）	5400
アルトリア兵 上级女魔术师	3600
リザードナイト（×2）	5600
アルトリア兵 上级弓斗士（Leader）	5980
ノーヴルヴァンパイア	6100
ティアソウル	6120

アルトリア山岳

目标カルマ：350

胜利条件：打倒ロイエンバルグ

攻略要点：这一战中クリストフ也会临时参战，ロイエンバルグ会主动朝我方靠近，建议在开始地点清除敌人之后再利用远程攻击牵制为上。

敌人名称	HP
佣兵 上级弓斗士（×2）	5500
佣兵 上级重战士	6100
女大盗贼	4800
佣兵 上级轻战士（×2）	5800
佣兵 中级魔术师	4500
ロイエンバルグ（Leader）	10600

エーデルレーヴェ城

目标カルマ：350

胜利条件：打倒敌人头目

攻略要点：进入城堡之后就是4连战,一定要事先做好准备。而且本关内敌人比较密集,建议使用远程攻击或状态魔法和敌人打持久战为上。打倒深处的敌人头目即可直接过关。

敌人名称	HP
アルトリア兵 上级重战士	6000
ヴィルノア兵 中级女战士	6000
スケルタルアーミー	4600
アイアンゴーレム	6400
ヴィルノア兵 中级魔术师	4300
ヴィルノア兵 中级枪斗士	5200
グレーターデーモン	8420
ヴィルノア兵 中级魔术师	4300

エーデルレーヴェ城 中庭

目标カルマ：350

胜利条件：打倒敌人头目

攻略要点：本关和上一战几乎没什么区别，打倒深处的敌人头目即可过关。

敌人名称	HP
ヴィルノア兵 中级女战士（×2）	5400
アルトリア兵 上级弓斗士	6000
ヴィルノア兵 上级重战士	6800
ヴィルノア兵 中级魔术师	4300
アルトリア兵 上级女战士	6300
アルトリア兵 上级魔术师(Leader)	5800

エーデルレーヴェ城 中央间

目标カルマ：350

胜利条件：打倒ラングレイ

攻略要点：ティアソウル所在的大厅内有奇怪颜色的地板，站在上面就会受到伤害，这一点必须注意。ティアソウル的攻击力非常高，在他和其他敌人配合连携之前一定要事先清除周围的杂兵。战斗之后ラングレイ会临时加入队伍，之后进入エーデルレーヴェ城地下通路。

敌人名称	HP
ノーブルヴァンパイア	6100
ティアソウル（×2）	6120
レッドドラゴン	21200
アルトリア兵 上级魔术师（×2）	5800
パラグリフォン	6600
アルトリア兵 上级魔术师	5800
スペクトラルナイト	7600
ラングレイ（Leader）	12560

エーデルレーヴェ城 地下通路

目标カルマ：450

胜利条件：歼灭全部敌人

攻略要点：魔术师能够使用“コンファインドムーブ”技能，非常讨厌，最好优先击破。打倒全部敌人之后就是剧情，之后进入第六章的分支。

敌人名称	HP
アルトリア兵 上级重战士（×3）	6000
アルトリア兵 上级弓斗士（×2）	5980
アルトリア兵 上级女战士（×3）	6300
アルトリア兵 上级魔术师（×3）	5800



↑当其他角色头上显示蓝色的叹号之后，即可发动连携攻击。

エーデルレーヴェ城 中庭

目标カルマ：220
胜利条件：歼灭全部敌人
攻略要点：在エーデルレーヴェ城选择“城内へ”即可开始战斗。本关敌人相对比较分散，逐个引出敌人再使用连携攻击击破即可。

敌人名称	HP
アルトリア兵 上级弓斗士	2800
アルトリア兵 上级轻战士（×2）	3500
佣兵 中级魔术师	4500
アルトリア兵 上级枪斗士	4200
女大盗贼	4800

ひよどりの森

目标カルマ：280
胜利条件：歼灭全部敌人
攻略要点：能够抵挡攻击的スケルタルアーミ一是最恐怖的敌人，最好配合魔法一起攻击。本关内最强的敌人グレーターデーモン最好在最后使用ヴァリの目觉め技能打倒为上，也就是说在打倒其他敌人之前千万不要靠近他。

战斗后进入エーデルレーヴェ城选择“城内へ”，即可进入下一场战斗。

リザードロード（×2）	3900
コボルトキング	4300
スケルタルアーミー（×2）	4600
ケライノ	5500
グレーターデーモン	8420

アルトリア山岳

目标カルマ：300
胜利条件：歼灭全部敌人
攻略要点：在雪地上的移动力会受到影响，注意不要受到敌人的包围攻击，一定要更加小心的移动为上。

敌人名称	HP
アルトリア兵 上级弓斗士（×2）	5980
アルトリア兵 上级女魔术师（×2）	3600
アルトリア兵 上级重战士	6000
クレルモンフェラン兵 中级枪斗士	5340
クレルモンフェラン兵 中级女战士(×2)	5940

←同时攻击敌人的角色越多，威力也就越大，所以尽可能的发动连携攻击吧。

アルトリア街道

目标カルマ：280
胜利条件：打倒ロイエンバルグ
攻略要点：首先清除ロイエンバルグ以外的敌人，最后对付ロイエンバルグ时要小心他威力强大的决定技，最好时常把己方的HP保证的全满状态下。

佣兵 中级魔术师（×2）	4500
女大盗贼	4800
佣兵 上级轻战士（×2）	5800
佣兵 上级重战士	6100
佣兵 上级弓斗士	5500
ロイエンバルグ	10600

アルトリア城 城门前

目标カルマ：370
胜利条件：打倒敌人头目
攻略要点：本关开始是漫长的三连战，建议提前准备好回复道具。上级魔术师能够使用决定技，千万不要让他和其他杂兵配合连携攻击。

クレルモンフェラン兵 中级枪斗士(×2)	5340
クレルモンフェラン兵 中级女战士(×2)	5940
アルトリア兵 上级弓斗士（×2）	5980
アルトリア兵 上级魔术师（×2）	5800
アルトリア兵 上级重战士（×2）	6000

アルトリア城 中庭

目标カルマ：300
胜利条件：打倒敌人头目
攻略要点：本关我方会被分散成两只队伍,即使两人配合攻击敌人也会受到反击,所以建议首先还是以合流队伍再集中攻击敌人为上。

クレルモンフェラン兵 上级重战士	6440
クレルモンフェラン兵 中级女战士(×2)	5940
アルトリア兵 上级弓斗士（×2）	5980
アルトリア兵 上级魔术师	5800
アルトリア兵 上级重战士（×2）	6000
アルトリア兵 上级女战士	6300

アルトリア城 玉座の间

目标カルマ：350
胜利条件：打倒**クリストフ**
攻略要点：**クリストフ**的决定技威力绝大，建议保证及时回复自己的HP。此外，如果此时队伍中的队员数量如果在5人以上的话就大胆的使用“女神之羽”吧，反正已经走到这一步了，最终的结局已经成为定局了……战斗之后即可进入第六章的分支。

クレルモンフェラン兵 上级重战士(×2)	6440
クレルモンフェラン兵 上级枪斗士(×2)	6100
アルトリア兵 上级弓斗士（×2）	5980
アルトリア兵 上级魔术师（×2）	5800
アルトリア兵 上级重战士	6000
アルトリア兵 上级女战士（×2）	6300
クリストフ	14800

第六章的分支

最终结局的分支

在最终的第六章之前，将会根据玩家前五章内使用女神之羽的次数而影响到结局分支。

如果从来没有使用过女神之羽的话,就会进入A结局Chapter6 冥界との决别；

如果Chapter5进入戻らぬもの或者是迷い子の叹き路线，且在Chapter2～5中使用女神之羽1～4次的话，就会进入B结局Chapter6迷走の行末；

除此以外的情况下就会进入C结局Chapter6咎の代偿。

Chapter6 冥界との决别

紫黑の境界

胜利条件：打倒**ガルム**
攻略要点：首先要竭尽全力打倒**ペイル・フレイム**，**ペイル・フレイム**只会使用魔法，所以我方只要派装备了**リフレクトソーサリー**的角色靠近，并使用挑拨特技引诱敌人攻击即可。等待魔法反弹敌人一定程度以后，再使用连携攻击一鼓作气击倒即可。

只要对**ガルム**攻击的话，就会发生剧情，此时可以编成队伍并可以补充购买道具。但是尤其需要注意的是一旦受到**ガルム**的**シュヴァルツ・ブリッツエン**攻击的话，即使HP全满也会瞬间被秒杀，这一点请务必留意。

万般准备完毕之后，接下来就要和**ガルム**做最后决战。由于对方能够使用麻痹攻击，所以在之前的战前准备中最好能装备**パラライチェック**以防万一。此外，如果我方全员一起攻击的话，全员都会受到敌人的反击，所以倒不如尽量避免全员的连携攻击，事先多准备**ユニオンプラム**等复活道具，采用单独攻击→被敌人反击阵亡→其他角色马上使用复活道具的战术为上。当然，这种战术也是相当的耗时。

当敌人的HP大概下降到2万左右的时候对方就会使用回复技能，此时最好能使用**ヴァリの目觉め**和**マイトレインフォース**提高角色的攻击力一鼓作气使用连携技击倒为上。

敌人名称	HP
ペイル・フレイム（×5）	10000
ガルム	75800



↑游戏中穿插了大量的真人语音，同时也增加了玩家对人物的印象。

Chapter6 迷走の行末

遺忘の伽蓝

胜利条件：打倒ヴァルキリー

攻略要点：只要攻击ヴァルキリー使其HP下降到一半以下的时候就会发生剧情，因此无视其他敌人即可。当然，如果角色给ヴァルキリー回复HP的女魔术师比较讨厌的话事先击倒则更好。

敌人名称	HP
エインフェリア 女战士（×2）	8800
エインフェリア 枪战士	9000
エインフェリア 弓斗士	8530
エインフェリア 女魔术师（×2）	8100
エインフェリア 重战士（×2）	9200
ヴァルキリー	60000



遗忘の伽蓝

胜利条件：打倒セオドール

攻略要点：首先击倒烦人的弓斗士和魔术师，セオドール的决定技可以瞬间秒杀我方，但是只要装备抵抗暗属性攻击的装备即可与之相抗。

采用十字阵型，使用ヴァリの目觉め和レインフォース技能提高攻击一鼓作气向敌人发动进攻即可。

敌人名称	HP
エインフェリア 弓斗士（×2）	8530
エインフェリア 女魔术师（×2）	8100
セオドール	62000

Chapter6 咎の代偿

遗志の伽蓝

胜利条件：打倒ヴァルキリー

攻略要点：ヴァルキリー会和其他迄今为止使用过女神之羽的角色同时登场。因为只要击倒ヴァルキリー就会过关，所以只要击倒ヴァルキリー周围碍事的敌人即可，其他不会朝我方靠近的敌人可以无视。

战术上还是和往常一样，使用ヴァリの目觉め和レインフォース提高攻击力，全力发动连携攻击吧。

敌人名称	HP
ヴァルキリー	60000

通关之后

通关之后继续读取存档的话，可以继承之前的道具、技能重新开始新游戏（但魔法和金钱不会继承）。而且战斗技能的装备数量在2周目以后将会变成4个，3周目以后会变成5个。

当玩家全部的通关结局之后，即可开启系列中惯例的SERAPHIC GATE模式，开始就可以使用全部同伴，不过所有角色的装备都会变回初始状态，此外级别和金钱也会回归成0，而游戏的场景地图也和正篇不同，是个10层的迷宫。此外,这个迷宫可以反复挑战,每次挑战迷宫的难度都会逐渐的增加。绝对能令FANS们满意。

玩后感

虽然没有对本作抱多大希望，不过游戏的确做的没有令一狼失望。纵然不能和系列的前几作相比，不过在NDS上能推出这样的作品已经非常不错了。此外，本作在画面上仍有进一步改善的空间，大量的真人语音也使游戏的容量较大,加入SLG要素的系统玩起来也别具一番新意,即使是没有接触过这个系列的玩家玩起来也不会感觉到上手困难。总之，本作可以理解为是系列的一款外传性质的作品，期待以后系列的正统续作3代能够回归原点，导入迷宫和晶石等要素，不要令广大FANS们失望。

流星のロックマン3



大受好评的流星洛克人系列终于在DS上推出系列的最新作！本次的作品共分为黑色王牌（BLACK ACE）和红色领主（RED JOKER）两个版本，而且搭载了前作中大受好评的WIFI对战系统，即使是身在遥远外地的朋友，也能在一起享受到联机的乐趣。此外，本作在战斗中加入了动画作品中各名声优的真人语音，玩起来别有一番新意。



■文/GOINGAME PALADIN
■责编/一狼
■美编/伟哥

NDS 流星洛克人3
RPG ●Capcom ●2008年11月13日 ●1~7人/5040日元 ●256Mbit

开始游戏前必须了解的系统说明！

特殊按键说明	
L键	提示接下来的任务/战斗中选取卡片时为逃跑
Y键	特殊眼镜
R键	电波交换/战斗中选取卡片时为注解

战斗系统说明



战斗中，下屏所出现的辅助战斗卡片，是从装备的卡片包中随机抽取的，卡片在战斗使用后也不会消失，所以玩家大可不必吝啬，出现的卡片并非随意选择。选择的规则1：每次选择是横向的卡片可以随意选择任意一行，纵向的卡片可以选择任意一列，而名称相同的卡片和卡片右下角空白的卡片则不受规则限制，可以随意选择；选择的规则2：黑白色的被压在下层的卡片无法直接选择，必须先使用上面的卡片才行，不过玩家也可以点击无法选择的卡片，把他们变成特定卡片进行使用。



选择卡片结束后就可以正式开始战斗了，战斗过程中A键为使用卡片进行攻击，卡片的使用顺序为选择时的顺序（卡片的攻击名称及攻击力都在上屏下方显示）；B键为普通攻击，虽然攻击力较弱，但却没有使用限制，而且普通攻击默认是处在蓄力状态的，只要玩家一段时间不攻击就可以发出相对强力的蓄力弹，蓄力状态玩家可以听音效或是观察主角的手部；Y键为防御，虽然防御大部分攻击绰绰有余但却不能持续使用，玩家在使用时也要注意时机才行。

画面左上角的数字为玩家的生命值，主角受到攻击后该值便会消减，如果此值被消减为0，就会直接结束游戏。右上角的剂量槽是时间槽，当该槽蓄满后，玩家就可以通过L或R键进入卡片选择模式，此时的时间是静止的，玩家可以慢慢选择，选择完毕后时间槽会清空并自动慢慢积累，所以玩家也无需吝啬卡片的选择机会。

在战斗中十字键的下方向可以用来锁定敌人，根据攻击卡片不同，攻击时的效果也不同，比如剑类武器在锁定敌人后就会附加突进效果。需要注意的是，锁定攻击的各种演出效果是没有无敌时间的。



在敌人攻击动作的特定时机，我方的卡片攻击命中敌人后可以达成カウンタ—效果，发动时机类似于“一闪”。カウンタ—攻击成立时会有特殊音效，而且敌人会进入麻痹状态，同时玩家会获得奖励卡片（直接可以使用的消费卡），可以更顺利的消灭敌人。

关于卡片包



在系统菜单下的“バトルカード”项目内，可以查看或是选择装备合适的卡片包，随着剧情的推进，玩家最多可以获得四个卡片包。每个卡包内只能放30张卡，而且不同等级的卡片会有相应数量的限制，把各种强力的卡片整合到一起，才会让战斗进行得更加轻松。



噪音系统说明

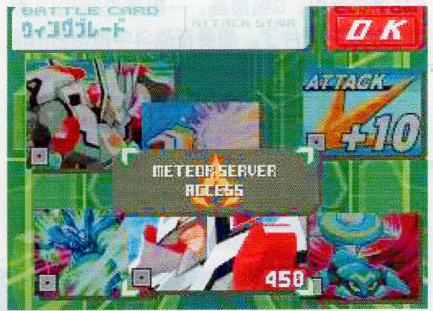
玩家在章节进行到Chapter4的时候就可以开启噪音系统了。战斗时上屏画面右上角的百分比就是噪音率。噪音率的高低影响了很多方面，比如属性的强化，能力的加强等，简单来说就是越高越好，当噪音率保持100%以上结束战斗时，玩家获得的卡片也会变得珍贵。

提升噪音率的方法分为两种，杂兵战时只要用高于敌人体力的攻击结果对手，多余的攻击力数值就会折成噪音率。而BOSS战时，玩家只要攻击命中敌人，就可以获得攻击力一半的噪音值。需要注意的是，这两种计算方式都不包含静止时间的攻击（比如大部分强力卡）。

当玩家以噪音率100%以上的状态结束战斗时，第二场战斗开始时就可以直接获得50%的噪音率。

变身系统说明

在Chapter5时，宇宙通路中的情节会固定让玩家学习变身，当玩家进行到Chapter6之后就可以进行完全化的变身了。



战斗中，玩家的噪音率提升到50%以上时，就会自动进入变身状态（身上颜色发生改变，并且能力变强），不过需要注意的是，此状态下如果遭受弱点攻击就会直接被打回原形，噪音率也会变为0%。而当噪音率提升至200%时，进入卡片选取菜单，系统就会出现终极变身提示，点击即可进行变身。终极变身后玩家的能力会全面加强，卡片也会全部更新。

终极变身也是有等级设定的，在噪音率200%的状态下进行变身即是LV1的终极变身，250%的噪音状态进行变身则是LV2，依此类推。

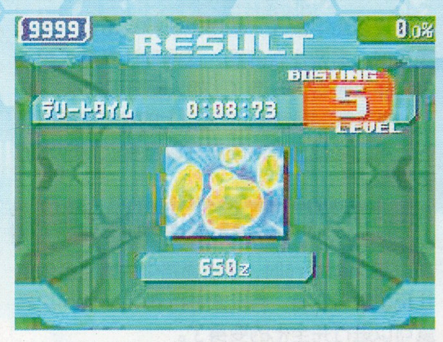


战斗评价



玩家在战斗胜利后会进入战斗总结画面，此时会对玩家之前的战斗进行评价等级从1—10—

攻略研究



S共11个等级，S级最高，一般来说8级以上就有可能获得卡片了。想要在战斗中取得好的成绩，除了战斗足够华丽外，时间也是越短越好。

—— 小贴士 ——

1、地图上会有各种能量结晶，玩家在调查后会获得各种道具，此设定就相当于一般RPG的宝箱，需要注意的是有一些结晶需要钥匙才能打开。

2、在游戏场景中经常四处调查看看，没准就有什么惊喜出现。

3、电波交换时会自动恢复HP至满值。

4、在卡片包中按Y键选择的REG卡片，必定出现在战斗第一回合(限定普通卡片)。

5、噪音率达到100%以上时，可以无视敌人的无敌时间进行连续攻击。

6、噪音率保持在200%以上战斗胜利时，可以获得2张卡片奖励，300%以上时为3张。

7、噪音率保持在100%以上战斗胜利时，可以获得优质的卡片。

8、终极变身每场战斗只限一次。

9、发现自己培养的变身效果不如意时，可以到宇宙通路去找一名NPC，它可以帮玩家重新来过，不过游戏后期似乎就无法变更了。

10、几乎所有的BOSS战都可以打出卡片，只不过通常玩家由于能力原因无法胜任。

流程攻略详解

于同期发售的“黑色王牌”和“红色领主”两张卡带，在剧情流程上并没有区别，目前已确认只有变身系统存在一些差异而已。

Chapter 1



在未来的220X年，随着电波技术的发展，地球迎来了便利的时代。不过地球的和平危机依然没有完全解除，一方面是来自遥远宇宙的FM星人的恶意攻击，而另一方面则是地球上邪恶科学家的虎视眈眈……

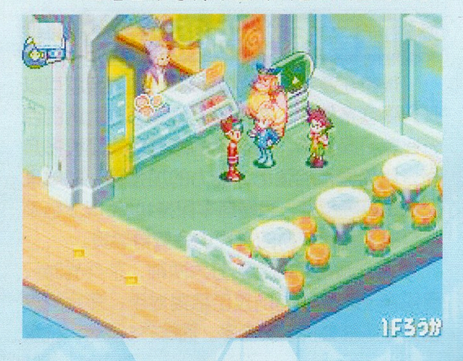
游戏开始后，课堂上的老师正带领学生升级自己手中的便携终端，而我们的主角（也就是洛克人）就是学生中的一员。成功升级“ハンター—VG”后游戏提示玩家输入终端的名称，玩家可以随自己喜好来取名字。

课堂学习结束后，主角的便携终端沃洛克似乎有话要说，为了不引起其他同学的注意，玩家要控制主角前往学校的天台。靠近电梯后点击下屏的“おくじょう”即可来到天台。

到达天台后洛克对主角没有提前打招呼而直接升级系统发了一通牢骚，好不容易听洛克唠叨完准备离开时，学校的委员长又来催命，不过当玩家准备乘坐电梯离开的时候，由于病毒的作乱天台的喷水枪失控了，看来玩家要正式出马了。

通过天台左下角的电波服务站进入电波通路，电波通路必须在R键电波交换后才能进入。通过花坛旁标有ACCESS的端口进入电脑内部，此时会进入战斗教学模式，经历三场教学战斗后病毒也随之排出了，接下来玩家返回天台上与刚才被喷水枪骚扰的师生对话就可以离开了。教学战斗结束后在电波通路中玩家就会随机遇敌了，所以玩家也要做好战斗准备。

此时校园内外已经有了很多病毒，玩家可以在电波交换状态多多留心消灭。前往学校1F南侧的小卖部门口去与委员长会面，虽然委员长强气的很，不过似乎也有不擅长的事情呢，比如跟洛克的交流……情节中委员长会告诉玩家组队及联机的方法，与主角身边的牛岛和キザマロ对话后即可成功组队，之后队伍的名字



由委员长决定为ルナルナだん（露娜露娜团），接下来为了让露娜委员长顺利竞选学生会长，玩家需要在学校里去帮助有麻烦的同学，以此来为露娜赢取支持率。



首先前往天台右上角的小树旁，与树旁边的男孩对话得知他们为了庆祝同学的生日，希望树能开花，但负责管理树木的老师看起来很凶，所以正在犹豫怎么办。在露娜的强势要求下，看来只能由男主角去与那个很凶的老师周旋了……

在2F右侧的洗手池前见到了“看起来很凶”的老师，不过他现在似乎正在发愁什么事情，进入这名老师身后的科学部室，调查房间左上角的标本得知原来是这里的问题困扰着老师。前往1F，电波交换状态下进入电波通路，从通路中来到2F并进入标本的电脑内部，与中央的便携终端对话即可，原来他是睡着了。回到2F的老师那里，与老师对话后获得可以让树开花的升级程序，返回天台与男孩对话就能结束任务了。

正当玩家准备离开天台时收到了牛岛的短信，小卖部那里似乎有人也遇到了麻烦，前往1F的小卖部前与小女孩对话后得知，原来她与朋友吵架后本想发短信缓和一下，但却迟迟没有收到回信。玩家此时要控制主角离开学校，前往小玉镇地图左下的公园找目标人（蓝衣女孩）确认，原来她并没有收到短信，看来又是电波通路中的问题，进入电波通路后在学校门口附近会发现干扰信息传递的病毒，将其消灭后就可以让信息正常传递了，此时返回学校的小女孩处，对话后结束任务。当然，露娜也没忘记顺便提升自己的人气……

任务结束后“キザマロ”来电，让主角和露娜前往2F右侧的科学部活动室，原来大家正在为制作火箭发愁，在讨论关于能源芯片问题的时候，老师打过电话来说有客人在学校门口等着主角，控制主角到学校正门前发生剧情。

来人名叫“晓”，他竟然知道主角身为洛克人的身份。他希望主角去“スピカモール”参加“便携终端对战赛”，而回报就是火箭所需要的能源芯片，尽管大家有众多顾及，但最终还是答应了下来。此时玩家就可以回家休息准备明天的战斗了。主角的家位于学校外的小玉镇场景左下角，就在电波服务站旁边，回家后在自己的床边调查即可休息。

Chapter 2



第二天睡醒后跟母亲打过招呼就可以出发了，靠近河边的电车站牌触发剧情，一行人乘坐电车前往“スピカモール”，不过没想到到达目的地后没走几步就进入了警戒状态，周围的通道也被关闭了，此时主角只好进入保安系统的电脑内部一探究竟，与电脑内胖胖的终端对话后即可解除警戒状态，只是一场误会而以。跟露娜报告后即可从地图右侧进场准备比赛了。



来到赛场后发现比赛竟然结束了，而且调查赛事战况后得知晓居然连胜60场而且每场都是5秒内获胜S级评价……不过意外的是，此时主持人竟然宣布晓与洛克人决战，原来主角是作为隐藏人物登场的，看来要有一场硬仗要打了。待主角登上舞台即将开始胜负的时候警报再次响起，此次可不是误会了，控制主角前往电波服务站附近发现发狂的终端，只要将其消灭即可结束危机。

对方一共只有两种攻击方式，玩家不论闪避或是防御都可以轻松应对。カウンター时机都是在发动攻击前的一瞬间，十分容易把握。

与晓的对决最终还是推迟了，不过他大方的将火箭能源芯片交给了主角。现在，玩家需要去比赛大厅找露娜，然后一同返回学校2F的科学部。与科学部部长对话后将芯片交给他，

攻略研究

如此露娜露娜团不仅赚了个人情而且还拉了新的势力入团，可谓一举两得。完成委托后玩家就可以回家休息了。

第二天主角如期前往学校天台观看火箭起飞，但由于便携终端机的爆走，火箭出现了问题，为了解除火箭的爆炸危机，主角决定进入火箭的电脑内部一探究竟。



火箭的电脑内部需要玩家利用“磁力”机关前进，当玩家站在“C”字的平台上时，下屏会出现部长支援我们的终端机头像，玩家点击他之后自己就会被磁力包围，此时就可以利用磁力在各个平台间来回移动了。需要注意的是游戏中的磁力也是分“N”、“S”级的，相吸相斥的原理大家都不陌生，要想顺利的前进就要好好利用了。关于这两级状态在“C”字平台上可以直接切换，只要点击下图的コイル终端两次即可。在电脑通路深处遭遇BOSS战。

场景中会不停的出现导弹骚扰玩家，而BOSS本身的攻击还是非常简单的。他的远距离冲刺可以轻松回避，而在他变成圆柱体开始冲刺的时机就是カウンター的时机；BOSS的近距离斩击具有2HIT判定，覆盖面积为我方的全部移动范围，在地面出现黑色磁力的时候进行防御即可免受伤害，而カウンター时机则是在黑色磁力出现的瞬间发动攻击即可。

成功解除爆炸危机后，火箭终于成功升天，大家沉浸在成功的感动中。不过敌人却丝毫没有停止为害的迹象，而且他们似乎也发现了洛克人就在学校中的秘密。

Chapter 3



WAXA日本支部中，由于“流星G”不断逼近地球而导致了WAXA各支部的设备瘫痪，日本支部为了全力应战也紧急投入到战备状态。

而我们的主角在经历了一系列的终端爆走事件后，也决定开始了解关于终端机爆走的相关知识，最后在母亲的一再催促下，主角不得不赶往学校。离开家门时主角会收到科学部长的电话和WAXA方面的短信，之后的游戏中利用电波服务站就可以查阅地图了。

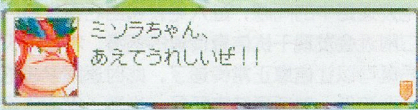
来到学校门口后发现校门居然还没有开，无奈主角只好前往公寓去找负责的老师，公寓位于自己家的北侧，在门口输入202即可与老师取得联系。老师由于身体原因只是把钥匙交给了主角，看来只能自己动手了。来到学校门口，对着校门使用钥匙就可以进入学校了。

来到2F自己的教室，跟露娜露娜团的三人对话后得知今天会有转学生和新老师来报道，看来相当值得期待呢，不过在课堂上真正见到其人后，却意外地让人吃惊……

下课后委员长露娜本想为自己的支持率争取新的力量，却没想到碰了一鼻子灰，捷克（ジャック）也跑开了，为了不影响将来的相处，主角只好追了出去。一路追到公园，没有追到捷克，却追出了爆走终端，没办法，只能先把它解决了再说了。这场剧情战斗与之前的第一场BOSS战相同，很轻松就能解决。

战斗结束后本欲离开的主角没想到碰到了昔日的好友美空，不过这次再会似乎并不轻松，因为身为人气偶像的美空是不会被身边的粉丝轻易放弃的。无奈之下，两人只好通过电波通路逃往学校的天台。





在天台与美空会合后开始叙旧，当然也少不了露娜露娜团的三人，最后大家约定于次日前往オクダマスタジオ去电视剧拍摄现场看美空，同时也为了过一下临时演员的瘾……如此今天的事情就算结束了，回家休息准备开始明天的演唱会吧。离开校园的时候玩家会收到露

娜的短信，同时支线任务开启，今后无论在什么地方，对话时下屏显示HELP的NPC都是需要帮助的人，帮他们解决各种问题就是本作的分支任务系统了，分支任务也会为玩家准备各种报酬，所以大家也要好好利用哦。

第二天前往河边的车站，与大家会合后前往オクダマスタジオ。在办公主楼前没想到大家遇到了捷克，虽然捷克看起来依然冷冰冰的，但大家还是热情的邀请他一起参加活动，不过在主楼前大家却被保安拦了下来，原来他可不认识主角这些人，玩家只好控制主角从电波通路进入主楼内部，找到美空取得通行证后再在正门与大家一起进入。电波服务站就在地图的左下角。



进入主楼内部后，在美空的介绍下大家认识了铃香（すずか），接下来就是自由活动时间了，玩家一直北行到空地可以触发剧情，结识浦方大叔并闲聊一会后玩家就可以离开了。

前往会场前的空地，玩家会发现美空依然很忙，跟她旁边的终端机对话后答应帮他去寻找灯光师，玩家需要先到美空的化妆间跟屋内的女性终端对话获得情报，然后从电波通路中进入左上方制片室的电脑中，在最左侧就可以找到灯光师，不过似乎他暂时还脱不开身，此时玩家直接返回美空身边找终端复命即可。

进入会场中央的房间与露娜露娜团的众人会合，大家似乎都在为临时演员的事情紧张，不过说起来捷克居然因为没兴趣走掉了，算了，还是先不管他了。待工作人员叫大家出去准备后，玩家控制主角前往楼前的花园地区即可。正当拍摄进行时，捷克再次开始了行动，这次是牛岛君不幸被命中并进入狂暴状态，主角则不得已进入洛克人状态，希望能将牛岛唤醒……

火牛一共有三种攻击方式。喷火是唯一可以防御的招式，在他即将喷出火焰的时候就是我们カウンター一的时机，另外需要注意的是火焰的范围是“T”字形的，所以在闪避时就要注意了；BOSS近身的挥拳需要一定时间蓄力，在其蓄力期间我们是很容易反应回避的，而在他即将挥出拳头的瞬间则是カウンター一的时机；最后是火牛的冲撞，只有当火牛冲到主角身边时，发动攻击才能达成カウンター一效果。火牛的三种攻击方式都很慢，但招招凶悍，不过当玩家熟悉了他的招式性能后，也就不足为惧了。

战斗结束后牛岛因祸得福，终于有了自己的便携终端机。拍摄继续进行，等全部结束后大家都累得够呛，不过这并不代表一切都结束了，捷克又把目光瞄向了铃香的终端机……

控制主角前往主楼后的空地，在这里大家遇到了浦方，不过他现在正在为收到了恐吓信而苦恼，信上称会破坏美空接下来的工作进程，这可是不得了的大事，主角自然不甘落后的加入了阻止坏人计划的队列，临时成为了美空应援团中的一员。

返回办公主楼后收到浦方的短信，似乎器材部出了什么问题，前往右下角的器材房间与NPC对话后，立即电波交换进入电脑内部探查一番，电脑内部的回路中，玩家可以看到被冻成冰块的终端机，此时只有利用牛岛的终端机才能将其解冻；解除问题后离开电脑，又会收到浦方的短信，此时再前往主楼后的空地，利用火牛的能力将电波台的冰冻化掉；成功完成后，玩家从空地右下角的出口来到正门，收到浦方的短信后再与正门门口的保安对话获得详细信息，此时进入停车场的电脑内就能发现冰冻对象了，停车场的电脑就在车顶出现漏洞的轿车上方；离开电波回路后浦方再次发来信息，这次是美空的化妆间房门被冷冻了，前去解决后就可以回到浦方的空地复命了。对于这一系列的恐怖行动，虽然能确认对方是女性终端机，但其他头绪就没有了。

美空的演唱会不能再拖了，眼下只能先让演出开始。演出开始后，气温竟然越来越低，大家在仔细商讨后决定还是由主角进入舞台的电脑内部查明原因，要是置之不理的话估计大家就都成冰棍了。

舞台电脑内部的电波通路中，会有被冰冻

住的道路，玩家在上面移动时右边的体温计就会下降，当下降到最低点后洛克人就被冻住了，此时需要召唤火牛并连打A键才能解除冰冻状态，虽然没有什么生命危险，但大家还是小心为上吧，另外挡路的冰块让火牛直接吹掉即可。一直来到最深层进入BOSS战。

BOSS的攻击方式一共有四种，除了近身挥动锤头的物理攻击外玩家都可以防御，而且防御的时机要求也并不严格，只要注意力集中可以轻松应付。而相对BOSS的カウンター时机就难把握的多了，简单来说BOSS所有攻击的カウンター时机都是在其发动攻击的一瞬间（非第一时间），玩家可以尝试使用剑类卡的锁定攻击来慢慢尝试，其时机很微妙而且很短暂，稍纵即逝，加上冰块的干扰，还是很有难度的。

战斗结束后铃香的终端机恢复了原来的状态，接下来玩家要赶去舞台听美空最后的歌曲，待演出结束后警察也赶到了，虽然警察执著的询问事件，但在众人的“掩护”下最终还是顺利过关。

Chapter 4



这一天是学校修学旅行的日子，大家来到了盼望已久的狮像岛，不过主角却因为帮美空和铃香的忙而耽误了行程，算是作为补偿，晓送给了主角“SPコード”，此后玩家就可以通过自家旁边的电波服务站进入宇宙通路了，从宇宙通路可以更快捷的前往各个地方，不过宇宙通路中的敌人都很强，玩家还需小心应对。

通过宇宙通路来到狮像岛，终于与大家会合了，听老师讲解完岛上建筑的典故后，控制主角进入神庙内跟主台的便携终端机对话，不过很可惜并没有遇到传说中的终端机“斯特兰古(ストラング)”，无聊之下只好去外面找露娜她们了。

与牛岛对话后得知卖店的电脑出现了故障，而牛岛还没有适应电波变换，所以又要玩家往电脑里跑一趟了，进入卖店的电脑后，跟右下的终端对话后即可解除故障，返回外面跟牛岛对话即可完成任务。

来到海边，伴随着露娜的尖叫，主角一行悲壮的下海了……跟地图右上的美空对话，原来她为了拍摄电视也到了这里，真是意外的相遇。闲聊中得知附近的电脑似乎有什么异常，于是主角又要义无反顾地前往调查了。电波变换后进入海滩北侧的いしがき电脑内部，在里面会进入三场连续的杂兵战，胜利后才知道原来主角帮助的正是传说中的终端——斯特兰古，可以自由行动后与同伴们分别对话后进入剧情。集合时间到了，但是大家却发现自己的一些东西不见了，一定是被什么人偷走了，最后大家决定去请斯特兰古帮忙，去神庙找到斯特兰古后，他会告诉玩家偷东西的终端估计还没有跑远，要是去电波通路上找找或许能够找到，电波交换进入通路后在神庙地区的右下角可以遇到其中一个小偷，玩家只要将其击败即可要回东西；而另一个小偷在海滩地区的中央附近，不过这个小偷是个无赖，玩家即便将他击败他也不会归还物品，此时一阵海风吹过，大家被偷的东西被尽数被吹飞，洛克人奋力一扑总算是保住了其中一件(扑到的物品由玩家选择，会影响晚上的情节)。



另一方面，反派姐弟也没有闲着，这次他们又将目光瞄向了斯特兰古……第二天大家前往神庙后见到爆走的斯特兰古就知道出了大问题了。同伴们负责去疏散人群，而主角就要负责去唤醒斯特兰古。

电波交换进入神庙内的电脑，这里的通路迷宫中，会有地面不停塌陷的机关，玩家自然是走为上策，在跑动的过程中，遇到裂缝的地段必须按A键跳跃才能顺利通过，不过即便跌落深渊也没什么太大影响，只是需要重新来过而已。在迷宫的最深处遇到BOSS斯特兰古。

爆走后的斯特兰古攻击动作虽然很慢，但攻击频率很高，几种攻击方式混合之后玩家很容易手忙脚乱；他的近距离物理攻击和扔“核桃”玩家无法防御，只能通过左右移动进行回避。BOSS的高HP和徐徐恢复性能比较让人头痛，不过幸好BOSS的动作迟钝，还是比较容易达成カウンター反击的，另外在条件允许的情况下多使用火属性卡片，玩家会有意外的惊喜。

虽然在一番努力下斯特兰古终于恢复了意识，不过不幸却并没有结束，半路出现的乔卡（ジョーカー）竟然轻松解决了刚刚恢复意识的斯特兰古……

顺着红色结晶漂移的方向，主角来到海边，终于发现了事情的真相，此时的战斗在所难免，不过敌人的能力太强了，勉强支撑了一会后，洛克人也有些力不从心了。（与捷克的战斗无需获胜，只需将其HP消减至1000左右就会自动结束。）在这气氛紧张的紧要关头，本是局外人的露娜却出现了，可惜敌人并不懂得怜香惜玉，露娜也被他们无情地伤害了，在敌人嚣张的离去后，沙滩上只剩下了迷茫的主角。



Chapter 5

露娜团的众人始终无法从悲伤中摆脱出来，洛克人不甘放弃，决定尽自己最大的努力去找回露娜。首先回到自己家中与母亲对话，得知天地先生在狮像岛后立刻前往狮像岛。进入狮像岛的神庙后遇到天地先生，虽然他对于露娜的失踪也没有什么办法，不过他知道一位世界知名的博士或许能够帮到主角。

在众人的帮助下主角一行来到了WAXA的日本支部，在门口输入3745即可打开电子门，之后进行指纹验证就能进入了。与大厅的晓对话后，他让主角先到指挥室去打个招呼，来到二楼乘电梯前往57F即可到达指挥室，与里面的所有NPC对话后接到晓的短信。此时前往一楼大厅的左侧，在这里终于见到了ヨイリー博士，而博士最终也答应帮主角找回露娜。

接下来与晓对话后被安排先到指挥室帮忙，在指挥室正上方与NPC对话后进入指令室的电波通路，在通路中拾获WAXAアクセス后即可前往1楼的楼梯处，调查墙上的富士山壁画后会发现画被病毒感染了，利用电波通路进入壁画的电脑内部消灭通路深处的病毒即可。

离开电脑时玩家收到晓的短信，拯救露娜的行动好像有了很大的进展，前往1F左侧见到大家后得知，露娜已经变成电波体被分散到了狮像岛的各处，这种情况对人类显然是非常危险的，不过即便有一丝希望主角也不想放弃，于是在晓的终端机陪同下，主角再次回到了狮像岛。

玩家接下来的目的是收集电波碎片，一共需要找到全部的六块才行。他们分别的位置在海滩右下角、狮像岛电波通路、小卖部柜台、神庙内的两部电脑内各一块（需要战斗）、海边的浅滩，具体位置请参考下面的图示，玩家必须先用晓的终端机确认位置才能进行搜索。









攻略研究





在主角收集碎片的同时，敌人正在组织大规模的进攻攻打WAXA日本支部，玩家在得到晓的钥匙后就可以从宇宙通路中快速返回总部了。途中玩家会遇到上一代的黑暗幻影，经历一场杂兵战后主角习得变身的能力。（PS：本作为大家准备的变身种类很多，这里的变身种类是根据玩家之前的战斗习惯来决定的，不同的习惯可以获得的变身种类也不同，但终极变身是固定的。）

回到总部后玩家需要进行四场防卫战，算是本作的迷你游戏，玩家按A或B键控制沃洛克攻击，阻止敌人侵入大门或电脑，右上角的气量槽代表了守护目标的承受值，如果被消减清空的话则会结束游戏；另外玩家背后若是被人偷袭的话就会直接进入普通的战斗画面；当消灭一定数量敌人后迷你游戏就会自动结束。

分别守护正门、电脑、电梯、指挥室四处要地后，前往指挥室左上角的房间就会进入剧情，黑暗幻影在大家的强力攻势下躲进了电脑。此时玩家需要进入相应的电脑内部，在深处找到黑暗幻影并将它消灭。

BOSS的攻击频率很高，所幸除了它召唤黑手抓挠无法防御外，其他的攻击玩家都可以保守对待。BOSS的**カウンター**时机在其近身普通攻击的时候，相对容易把握，玩家在这个时候给与其强力的反击是最有效的办法。

战斗结束后收到美空的短信，总部外与奎提亚（クインティア）决战的晓似乎有些支持不住了，赶到总部外后，正赶上晓做出全力的最后一击，看来晓的确已经到了自己的极限，剩下的战斗就由洛克人来完成吧。

BOSS一共有三种攻击方式，除水龙以外的攻击玩家全部都可以防御，对于水龙攻击玩家可以射击龙头将其打掉，也可以提前去打BOSS的**カウンター**时机；BOSS的“下雨”技能为随机场地落下雨滴攻击，这是BOSS最常用的技能，相对来说也比较容易把握**カウンター**时机，回避也不算太难；最后一种攻击方式是其本体从天上落下，然后发动范围攻击，在其落到地面准备发动攻击时就是最好的**カウンター**时机，不过此招的使用频率很低。BOSS的综合能力并不高，加上玩家已经学会了众多技能，本关可以轻松搞定。

战斗结束后，回到指挥室左上的研究室，露娜终于重新回到了大家身边……



Chapter 6



几周后，一切似乎都恢复了平静，不过第二天就是露娜选举学生会长的日子了，看来大家又要继续拉票行动了。玩家现在的目的是要让露娜得到老师的支持，分别在1F的小卖部前、2F的科学部内、2F的走廊上与三名老师对话并获得支持，最后在班主任那里获知天台上的园丁遇到了麻烦，来到天台一看，原来园丁是老熟人尾上十郎（前两作登场的角色），经过询问后得知，天台的喷水枪又坏了，进入喷水枪的电脑内部将噪音消除即可解决问题。离开电脑后跟尾上十郎打过招呼就可以去找露娜汇报了。

正当大家讨论得热火朝天时，晓发来了信

息，让我们去主电脑处与他会合（与黑暗幻影战斗的电脑内）。到达目的地后晓竟然二话不说动起手来，后来才知道原来晓只是想切磋交流一下而已。

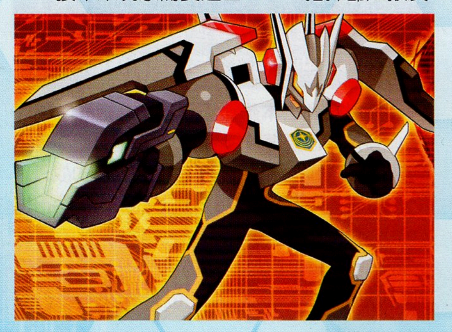
晓的攻击频率很高，而且移动速度也很快，他的攻击方式都是之前杂兵的一些招数，说起来要想防御或是回避还是比较简单的。晓在攻击的时候**カウンター**时机很难把握到，由于本战是不计算战绩的，所以稳扎稳打的慢慢磨过去也是不错的选择，毕竟它只有800的HP。

正在主角莫名其妙的时候，美空和牛岛也赶到了，原来他们三人都被邀请加入了WAXA的游击队。当大家讨论关于下一步的作战计划和G流星的问题时警报响了起来，原来电波病毒出现在了小玉镇。立即前往小玉镇，需要注意的是太空通路中沿途已经出现了噪音干扰，需要清理掉才能顺利前进。

在小玉镇的花园遇到露娜一行并帮他们结围(三连战)，之后会收到总部的电话，在*オクダマスタジオ*和狮像岛也受到了病毒攻击，看来玩家又要忙了。返回宇宙通路后收到露娜的电话，小玉镇似乎还有没处理完的病毒，于是主角与美空她们兵分两路，主角再次回到小玉镇。

将剩余的病毒消灭后，主角从噪音裂缝中直接来到了*オクダマスタジオ*，美空和牛岛在这里的战斗似乎也并不轻松，靠近网球场和小湖旁调查可以发现噪音裂缝，分别进入其中把噪音全部消灭即可收到美空的信息：在主楼后的树林中似乎有巨大噪音存在。前往调查后果然出现了裂缝，进入里面后遇到了捷克，原来这一切都是他策划的，正当火药气息越来越浓时，布莱(*ブライ*)出现了（前作角色），虽然布莱表示出了两不相帮态度，但捷克最终还是没敢贸然出手。

接下来玩家需要返回WAXA指挥部汇报发



生的事情，之后就可以回家休息准备次日的竞选了。离开指挥部的时候遇到了索罗(ソロ，前作角色)，这个个性超然的家伙看来要给主角带来不少麻烦了。回到家与母亲对话后即可回房休息。

对于露娜露娜团来说第二天是非常重要的日子，但主角却睡过了，抓紧赶到学校，跟露娜打过招呼后就可以去2F的教室了。在教室里意外的发现索罗也在，根据索罗的线索，捷克今天也会来学校，正当大家准备前往天台时，却发现教室的门打不开了，不过索罗可不想就这么干等着，直接在地上打了个洞就解决了……

进入学校的电波通路后玩家会遇到布莱，靠近噪音裂缝后出现剧情。这里又是一个迷你游戏，战斗中玩家负责对小的噪音射击，而将小噪音清除完毕后布莱就会对大个儿的BOSS发动攻击，将BOSS的体力消耗干净就能结束战斗。在前往天台的过程中会经历几次这样的战斗，直到传送点前，接着与布莱发生BOSS战。

BOSS的攻击频率很低，玩家完全可以轻松对待。需要注意的是BOSS的跳跃斩击和混乱攻击，前者判定发生快不易反应，而后者则具有混乱效果（会导致玩家的操作反向）。至于**カウンター**的时机，说起来还是BOSS的四连拳最容易把握，不过BOSS攻击起始动作具有一定的迷惑性，所以还是相当有难度的。

战斗结束后来到天台，与捷克发生BOSS战。

相当有难度的一场战斗，捷克攻击力很高，而且招数牵制性很强，玩家想要安安稳稳的去把握**カウンター**时机几乎不可能。捷克的火焰攻击分为陨石式和飞行道具式两种，都可以防御，飞行道具式的火焰还可以用攻击打掉，虽然这两种攻击的**カウンター**时机都还算容易找到，但由于火焰的干扰却很难实施。捷克的物理攻击是近身挥动翅膀，有时会连续发动，算是最容易把握到**カウンター**时机的攻击了。另外捷克还会使用俯冲攻击，不但范围大而且防御不能，配合他的火焰攻击简直就是噩梦，玩家所能做的就是尽量防患于未然，提前做好回避的准备。捷克本身是火属性，水属性攻击会对其有不错的效果。

战斗结束后选举继续进行，露娜终于如愿以偿的当上了学生会长，看来玩家也能暂时休息休息了。



Chapter 7

奎提亚和捷克的事情已经过去一段时间了，可主角还是有些无法释怀。与母亲打过招呼就准备去上学吧，在门口会遇到露娜露娜团的大伙们，打个招呼继续向学校前进，来到教室后再跟同学们一一打过招呼就会开始上课了。

上课的过程中突然又出现了终端机爆走事件，来到1F将两部爆走的终端机制服后会接到总部的电话，现在各地均出现了爆走事件，看来新一轮的战斗又要开始了。

离开学校乘车前往スピカモール，玩家一共需要解决三台爆走的终端机，一台位于现实世界、另两台则都是在电脑内部(其中一部需要通过电脑通路进入正下方的的场景才能找到)。



完成任务后接到通知，玩家要前往WAXA支部报到，在1F找到晓后开始开会。大家开会的过程中没想到敌方的首脑角色竟然侵入了我方的电脑并且嚣张的在众人面前布下战书，宣称オクダマスタジオ也在他的掌握之中了。玩家自然不能无动于衷，前往オクダマスタジオ舞台后发现这里果然出现了大规模的暴动，主角与晓费了好大的劲才勉强将局面稳住，可这时曾经杀害过露娜的乔卡又出现了，晓在他的挑衅下果断出击，但没想到进入了爆走状态。洛克人本想上前制止却被晓瞄准成为了攻击对象，不过很快他就因为力竭而倒下了。（本战无需攻击，坚持一段时间即可结束）

回到总部后得知晓的身体已经越来越差了，不过主角对于这却无能为力。向总部汇报完情报后，玩家就可以回家先休息了，当然，想要睡觉还是得先过妈妈那一关的……

第二天一早受到总部的指示，前往昨天发生暴动的地区调查，首先前往学校，调查正门口的雕像后出现噪音裂缝，进入将里面的爆走终端制服后获得噪音编码1；再前往スピカモール，调查刚进门拐角不远处的橱窗发现噪音裂缝，进入后用“キャノン”换取终端机手中的编码2；继续前进至（比赛）会场，北侧的壁灯处可以发现噪音裂缝，进入其中与左上的终端机对话后获得噪音编码3；进入超市（位于电波服务站南），调查北侧的货物后出现噪音裂缝，进入后与里面的终端对话，依次选择一、二、三项，最后输入7即可获得最后一部分编码。最后前往オクダマスタジオ，在舞台空地的最左下角调查后发现噪音裂缝，进入后往左下角前进可以来到敌人的老巢（噪音迷宫2区左下角）。

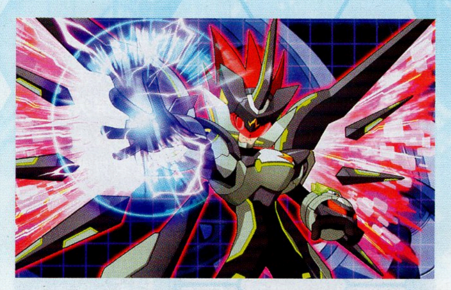
在敌方总部门前与众人会合后，利用下方的电波服务站进入电波通路，路上可以拾到ディーラーアクセス，如此就可以进入敌方总部的电脑了。将电脑内部负责看守大门的终端消灭后，返回众人身边进入总部内部，在里面大家发现了一个巨大的结晶设施，不过一般的方法实在难以将其破坏，主角只好从旁边的电波服务站进入这个红色结晶的内部。

红色结晶内部的迷宫主题是扑克牌，玩家只有将沿途的扑克牌全部翻转才能顺利通过，玩家可以利用B键(退回上一步)和Y键(移动视点)的特殊功能来慢慢尝试。到达迷宫深处后会有同伴前来接应，玩家就可以继续其他的迷宫了。脱出迷宫后会发现刚才断掉的电波通路已经接好了，玩家继续前进并将剩余的两个迷宫踏破，一直来到最后的房间与爆走的晓发生战斗。

关于晓，玩家之前已经跟他交过两次手了，本次他的能力又有提升，不过其本质的攻击方式和招式性能还是一如既往。カウンター时机最容易反应的招式是他的冲刺，等他冲刺到我们身边的时候发动攻击就可以达成カウンター效果；晓其他的攻击想要カウンター就难得多了，有兴趣的玩家可以自己尝试一下。晓的连续攻击虽说都是杂兵招式，但速度很快，玩家不论防御还是回避都需要相当的反应速度，需要注意的是BOSS的挥剑和冲刺（中央位置）都是无法防御的。

战斗胜利后本想让恢复神智的晓回总部疗养，但没想到他执著继续战斗，最终在体力不支下难敌乔卡的猛攻，接下来只好由洛克人接力战斗。

乔卡一共有4种攻击方式：BOSS震落石柱发动攻击时无法防御，而且会占用玩家的移动空间一段时间，算是相当讨厌的招式了，乔卡发动此招时经常会与玩家错位，所以想要カウ



ンター BOSS也很有难度，只能通过地面的颜色判断躲避；连发导弹则相对容易对付多了，玩家可以选择左右回避（需要借助防御来找时间差），也可以在其发动时カウンター反击，都很简单；乔卡的近身物理攻击同样容易对付，由于发动速度慢，玩家既可以选择防御也可以进行反击，需要注意的是本招式会附加混乱效果，被打中就比较难过了；最后一招的蓄力攻击则有三种变化形态，分别是百裂脚、定时炸弹和离子炮，百裂脚和离子炮玩家可以选择防御或是回避，需要注意的是离子炮在发动后，攻击范围内的所有地板都会产生裂纹，而至于定时炸弹，玩家可以在其引爆前将其打爆。相对来说还是很有难度的一场战斗，玩家要做好准备。

战斗结束后，为了阻止乔卡的自爆，晓奋不顾身的冲了上去……

Chapter 8



数周后，大家依然都还无法相信晓的离去，在主角回家的途中，ミスターキング向全世界发表了侵略宣言，并且现身说法式的进行了威胁，WAXA陷入了危机。与同伴们一一对话后收到了天地先生的电话，接下来玩家就要乘坐电车前去营救WAXA日本支部了。

沃洛克敲开的噪音裂缝中，其中有一个可以找到博士奶奶（随机），进行一场杂兵战后就可以将老奶奶救出了。跟老奶奶对话得知其他的人都已经避难到狮像岛了，去狮像岛的神庙探望一下大家后，就可以回家准备休息了，不过按照惯例依然要先跟妈妈谈谈心，之后会收到晓的遗书，他原来早就猜到可能会出意外，所以特意为我们准备了自己最后的王牌，不得不感慨他的用心良苦啊……

第二天起床后，按照天地先生的指示打开电视机，看到剧组的朋友们正在在电视上呼吁大家不要放弃希望，几乎是与此同时，剧组的办公楼就遭到了与WAXA同样的袭击，刻不容缓，马上前往オクダマスタジオ。

到达主楼前，沃洛克会像上次一样敲开噪音裂缝，从里面找到浦方和铃香后即可结束搜救，当大家以为顺利脱险的时候，没想到又来了一批追兵，控制洛克人将他们消灭后，玩家会收到一封匿名信和一张磁卡，信上说明了ミスターキング的藏身所在，虽然凶吉未卜，但必须要前往确认一下。

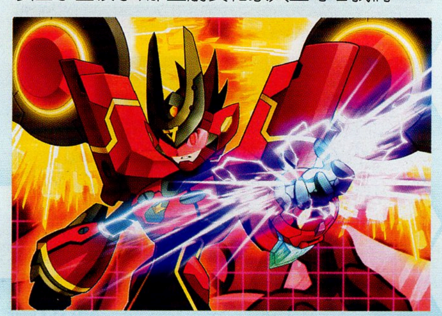
从宇宙通路中，一直向北即可到达信中指明的地点，不过宇宙通路中不知道哪里来了个愣头青，非要跟洛克人比试一番不可，无奈他拦住了交通要道，所以玩家只能勉为其难的教训他一下了。

经历了之前的大风大浪，本BOSS可谓相当的弱，他的攻击频率、攻击速度都很低，玩家可以轻松对付，不过他的攻击的カウンター时机却不好掌握，玩家需要仔细摸索才行。

进入宇宙通路最北侧的敌人根据地内，与大厅的哈特莱斯（ハートレス）对话后得知奎提亚姐弟就在电脑中，不过洛克人在进入电脑后，最终还是没能劝服这对姐弟。

敌人是很早之前经历过的BOSS了，他的攻击方式可以说是没有丝毫长进，以玩家现有的能力可以轻松把它消灭。

返回哈特莱斯身边从对话中得知，流星G中不但蕴含了阴谋和希望，更重要的是洛克人的父亲也在上面，返回WAXA日本支部的指挥室，大家确定了接下来的作战方针，此时玩家就可以回小玉镇了，那里朋友和家人正等着我们……



第二天准备妥当后，前往WAXA支部的广场，乘坐火箭朝流星进发。流星的电脑内部共分为三层，每一层玩家都必须先收集规定数量的关键道具才能打开BOSS房间的屋门，关键道具的位置玩家可以点击下屏父亲的头像来确认，

到达提示地点后按A键调查地面寻找即可；第一层需要收集三个，第二层需要收集四个，而第三层需要收集五个。



另外迷宫中还会有红色结晶干扰玩家，这里的设定有些类似之前的总部防卫战游戏，玩家需要让沃洛克帮忙摧毁这些结晶，如果被结晶碰到的话就会进入战斗。迷宫中每一层都有负责守门的BOSS，不过这些BOSS都是玩家曾经战斗过的对手了，虽然他们的能力稍微有些增强，但却不会给玩家带来太大威胁。在第三层将奎提亚姐弟打败后，就可以进入最终BOSS战了。



最终BOSS一共有两个形态。第一形态他有3500的HP，说起来也并不算很高，玩家的卡片如果平均攻击力很低的话，建议先回过头去准备一下，毕竟也是最后的战斗了。

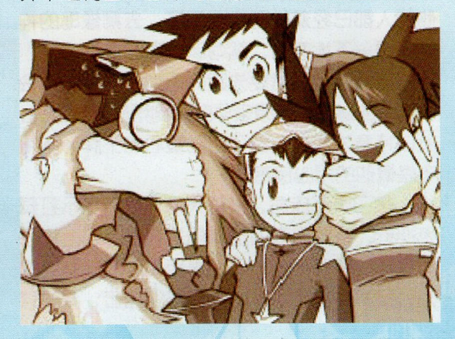
BOSS的攻击分为四种，第一种是召唤飞弹，这是使用频率最高的招式，也是最容易对付的招式，玩家可以选择防御，或是将飞弹击落，在飞弹刚刚出现的时候，只需B键的一发普通子弹即可击落；BOSS的第二种攻击方式是探头攻击，攻击范围固定为场景的中央线；第三种攻击方式同样是物理攻击，BOSS会用爪子敲击地面，位置是随机的，玩家需要根据地上的红色地板提示进行回避，此攻击无法防御，玩家只能凭技术去躲；第四种攻击方式是蓄力攻击，蓄力攻击有三种变化形态，分别是全屏激光、全屏火焰、陨石攻击，这三种攻击形态中陨石攻击是无法防御的，而剩下的两种攻击玩家只要找好时机进行防御便可高枕无忧。

要想对最终BOSS造成伤害，必须攻击他胸腔内的核心才行，BOSS只有在发动蓄力攻击或是头部受到一定伤害后才会暴露出自己的弱点（暴露弱点后攻击方式会有些变化），玩家趁机发动攻势就可以对BOSS造成伤害。另外BOSS的攻击似乎只有在蓄力攻击的过程中才有**カウンター**判定，当BOSS的蓄力即将结束并发动攻击时，玩家如果命中他就可以产生反击效果，整个战斗过程也是基本围绕这个战术展开的：尽量回避BOSS的其他攻击并积累噪音率，在他发动蓄力的时候进行**カウンター**反击，然后用奖励的强力卡片进行追击。

如果玩家要是对自己的反应速度实在没什么信心，也可以考虑使用“暂停大法”，在BOSS攻击的时候按下START进行确认即可，如此战斗的难度就会大大降低。

最终BOSS的第二形态可以说是剧情战斗，因为我们的卡片会全部换成系统特定的强力卡，尽管他有高达8000的无赖HP，但我们只要等到“BEギャラクシー”卡就可以将其一击必杀，可以说是非常轻松的一场战斗。

战斗结束后就迎来了故事的尾声，在主角洛克人以及大家的努力下地球成功的躲过流星G的危机、并粉碎了邪恶势力的野心，世界也终于恢复了往日的和平。虽然主线的故事结束了，但并不表示游戏就此结束，玩家在字幕结束后可以储存进度，读取后可以继续游戏，而在世界中还有各种各样的任务和秘密在等着大家。



交友 云南 赵世龙 昆明的猎人联系我。
男，20岁，云南省昆明市五华区昌源中路美丽新世界小区，QQ278444832

游戏中部分卡片使用效果详解！

卡片名词	属性	攻击	说明
キャノン	无	40	攻击前方敌1体并吹飞一格
プラズマガン	电	30	使前方1名敌人麻痹
エアスプレッド1	无	10	命中的话周围发生V字形的爆炸效果
エアスプレッド2	无	20	命中的话周围发生X字形的爆炸效果
エアスプレッド3	无	30	命中的话周围8格发生爆炸效果
マッドバルカン1	无	10	向前方发动5连射攻击
マッドバルカン2	无	10	向前方发动8连射攻击
ブラックインク	无	90	命中的话周围8格发生爆炸效果并让敌人命中下降
ソード	无	80	向前方1格以内的敌人发动攻击
ワイドソード	无	80	向前方横向3格以内的敌人发动攻击
ロングソード	无	80	向前方纵向2格以内的敌人发动攻击
エドギリブレード1	无	110	连续选择同样卡片的话，威力会变强
ウィンディアタック1	无	90	将自己前方的敌人吹飞至最深处
タイフーンダンス	无	60	跳起舞蹈在周围8格内发动龙卷风攻击
ジェットアタック1	无	90	发动直线突进攻击，并且能够贯穿敌人
ハンマーウェポン1	无	130	在面前发动3×3范围的巨锤攻击
カウントボム1	火	130	在前方2格的位置设置定时炸弹，3秒钟后爆炸
ヒートアッパー1	火	120	发动炎属性攻击面前的1名敌人
ステルスレーザー1	电	40	向HP最高的敌人发动3次镭射光线攻击
マミーハンド1	电	120	向前方发动范围麻痹攻击
イナズマヘッド1	电	150	随机发动3×3范围的雷属性攻击
フラッシュスピア1	电	10	向前方发动5次长矛攻击
ダミースパイダー1	木	40	攻击自己前方的敌人，并使其混乱
シュリシュリケン1	木	100	发动直达地图顶端的飞镖攻击
ビーストスイング1	无	100	向前方3x2范围内发动撕裂攻击
ビーストスイング2	无	140	向前方3x2范围内发动撕裂攻击
ビーストスイング3	无	200	向前方3x2范围内发动撕裂攻击
ヒールウィザード1	电	180	向前方2格发动附加麻痹效果的鞭子攻击
ブラックホール1	无	—	让HP低于100以下的敌人被黑球吸走
ブラックホール2	无	—	让HP低于130以下的敌人被黑球吸走
ブラックホール3	无	—	让HP低于160以下的敌人被黑球吸走
ボムライザー	无	200	让地图上所有物体发动爆炸，伤害波及周围8格
リカバリー10	无	—	回复10点HP
リカバリー30	无	—	回复30点HP
リカバリー50	无	—	回复50点HP
リカバリー80	无	—	回复80点HP
リカバリー120	无	—	回复120点HP
リカバリー150	无	—	回复150点HP
リカバリー200	无	—	回复200点HP
リカバリー300	无	—	回复300点HP
バリア	无	—	张开防护罩，可以抵挡住1攻击
スーパーバリア	无	—	张开防护罩，可以抵挡住5次攻击
インビジブル	无	—	短时间内身体变透明，一切攻击无效
ホーリーパネル	无	—	让自己所在的1格内所受伤害减半
グラビティプラス	无	—	在之前选择的战斗卡片上附加一动不能的效果
マヒプラス	无	—	在之前选择的战斗卡片上附加麻痹效果
アタック+10	无	—	之后如果选择具有攻击效果的卡片的话，该卡片的攻击力+10

不思議のダンジョン®
風来のシレンDS2 砂漠の魔城

你是一个迷宫fan吗？你喜欢那种在强敌环伺下奔向出口的愉悦感吗？迷宫内犹如星辰一般散落的宝藏对你有吸引力吗？那么来吧！

NDS	风来西林DS2 砂漠的魔城
RPG	●CHUNSOFT●2008年11月13日 ●1人用/5040日元●容量

充满异域风情的浪漫冒险谭！

本作是1999年在GBC上推出的《西林》作品的复刻作，当时这款游戏的风评就极高，被称为迷宫类游戏的翘楚之一，而这次的复刻作品也算是圆了FANS们一个愿。对于本作，我的评价就正如标题所说——异域风情。游戏的音乐极赞，寥寥数音，配合色调鲜烈的画面，将魔幻般的大漠风情勾勒得淋漓尽致。而游戏本身仍然保持了当年的风格——即时保存，每次级别归一，失败的话会丢失所有道具……这种最为原汁原味的迷宫游戏系统放到轻松类迷宫盛行的当下，也可以说是“异域”了，如果实在适应不了的话也不要勉强，去玩《陆行鸟迷宫》吧。

各迷宫解析

游戏流程建立在对迷宫类游戏系统基本熟悉的基础上，大家先好好看看操作说明和菜单里的“风来人奥义”吧。这里介绍一下村内的设施吧。



→标题画面的音乐极为有神韵，大家还是起码听一下吧。

『町の中での操作方法』

移動	：✚ボタン
ダッシュ	：Bと✚ボタン
話す	：Aボタン
キャンセル	：Bボタン
メニュー	：Xボタン
持ち物メニュー	：Bボタンをかるく押す
サーチ	：Yボタン
メッセージ履歴	：BとYボタン
上画面きりかえ	：STARTボタン

←游戏默认的上屏显示是很没用的操作说明，还是换成地图或者状态表吧。

食堂：每次冒险的根据地，后期有肉之洞。即使已经回到村中，但没有中断就关机的话仍然会失掉道具！注意！所以要在宿屋好好中断。

万屋：增强剑盾、修复腕轮的锻冶屋，卖道具的道具屋和银行。是玛蒙事件和锻冶屋迷宫事件的发生地。

道屋：可以在冒险之前进行练级，第一次是免费的，以后要收费。此外旁边的特训迷宫可以通过无线配布或者密码的方式攻打其他人曾经见过的迷宫，有一些迷宫能得到非常好的道具哦。

仓库：能够存储身上的物品。右上方的榻榻米上可以置物。

人形：可以购买机关木偶带去一同冒险。

助屋：在这里可以输入密码或者通过配信来进行救助活动，积累救助点数可以换到一些好东西。此外，有一些救助迷宫内同样有不少好东西。

民宅A&B&C：分别有老婆婆家的地洞、壶之迷宫和摩艾像。

魔城内的牢屋

剧情：砂漠。西林与同伴库帕在风沙中挣扎，虽然每迈出一步都要付出极大的努力，但两人（兽？）还是向着远方的地平线跋涉，不过最终，二人还是不支倒地。再度醒来的时候，二人发现自己被囚禁于某个地牢中，正当一筹莫展时，一位神秘的少女解放了二人枷锁……

开启条件：训练关

首次目标层数：6层（逆向）

要点：魔城兵你是打不过的，跑吧。几层之后会出现睡眠陷阱，这时就要灵活运用斜向移动了。迷宫内没有任何道具也不能来第二次。

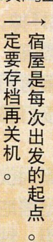
古代遗迹

剧情：逃出生天的二人来到了砂漠之村依鲁巴，从村人口中得知，魔城的领主最近忽然性情大变，魔物也开始增加了。在这里西林遇到了以前的熟识贝肯吉，一行人决定进入魔城探索宝物，但路上却遇到了帮助过西林的女孩的劝阻……

开启条件：初始迷宫

首次目标层数：8层

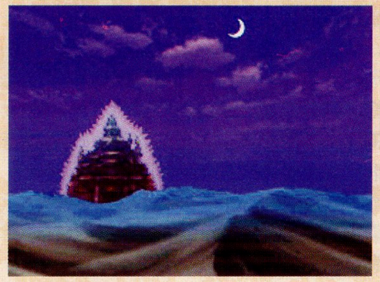
要点：初始迷宫，剑盾药饭全都会掉所以还是很轻松的，如果能捡到木甲之盾+金棒或者青铜剑盾组成套件的话会比较轻松。迷宫内陷阱也很少，注意利用窄道作战、斜向移动和HP自然回复的话会很轻松。只是需要注意的是，西林系列满腹度的下降比最近的游戏都要快了些，所以饭团记得有效利用。5层后出现的ダギャン（蜈蚣）和にらみヘビ（蛇）相对有点高攻高血，准备好各种对策吧。


→宿屋是每次出发的起点。记得一定要存档再关机。



魔城东小天守

剧情：无视阿提卡公主的警示，贝肯吉取下了邪神像，没想到引发了异变，众人正在脱出之时，一名名叫扎钢的男子抢夺了邪神像并将贝肯吉打伤。众人拼死回到了村中，发现村人们充满了对阿提卡公主的不信任，而另一方面，领主也在策划着“满月仪式”……


←魔城的远景。说来在城内的迷宫尽头都有隐藏道具，详见后。

开启条件：打过古之遗迹。

首次目标层数：13F

要点：首次出现了显著的分层，敌人实力也有显著提高，下层的陷阱很烦人。1到5F是石垣内の藏，敌人一切照旧，要记得尽量提升实力，积攒物品，而到了魔城二の丸（6-9层），敌人的实力就有所提升了，特殊敌人也开始出现，这里就需要考虑有针对性的战术。10-12F的暗夜之间出现了许多有特技的怪物，如腐蚀装备的ミドロ、投掷装备的ウルロイド等，玩家从这时候起就要有意识地记忆各类敌人的特技，培养应急措施，第13F的BOSS可以说是对玩家的一个考验。

BOSS：魔人扎钢。没有什么特殊的技巧，但攻击力和血量都很高，不做一些有针对性的准备很难获胜。不过由于其并没有特殊的抗性，所以随便设计一个套路就可以打败它，比如吹飞+弓箭、回复壶拼血、圣域卷物免疫乃至弄麻痹它慢慢回复都可以……

魔城大天守阁

剧情：虽然打败了扎钢，但众人却被领主轻易打倒，连阿提卡公主也临阵倒戈（？），将邪神像拿给了领主，还好阿龙及时出现救下了诸人。回到村中的西林得知，原来领主的计划是使用邪神像复活邪神，她也正是为了这个目的来到此地，她恳求西林打败领主，帮助阿提卡公主，这中间又有什么内情呢？

开启条件：打过魔城东小天守

首次目标层数：19层

要点：敌人再度增强，层数也变多。而且，因为道具多了起来，所以道具格子经常会不够

攻略研究

用，本迷宫中还出现了怪物屋和商店。对于逐步展开的充满机会与考验的迷宫探索，你准备好了吗？首先是道具的准备，从这时起，玩家就要有意识的选择道具来对应可能遇到的情况——进入怪物屋怎么办？遇到厉害怪物如何？有什么逃走措施？要在有限的空间内尽量做好准备，饭团可也要多拿几个哦。其次是对于怪物的理解。本迷宫从10层开始就出现种种讨厌的怪物，壶つりジジイ会偷盗壶后逃跑，降低力量的すすり虫和减少物理命中的からぶり仙人也很烦。需要特别注意的是鬼面武者和コクワガッター，前者不但能力高，打败后3回合还会出现亡灵武者，它会使得敌人升级，十分危险，而且亡灵武者要打5下才能干掉，建议直接吹飞杖瞬杀。不过这也是个机会，如果能想办法干掉升级的敌人，经验可是极高的。后者会把其他道具或者怪物丢到西林身上造成意外的战斗，还会把西林丢到其他怪物身边，有陷阱的话还有可能丢到陷阱上。你能想象我被丢进怪物房间的睡眠机关上时候是什么心情么……

BOSS领主仍然是个力大少智的家伙，只要能成功跑到柱子旁边就算是胜利了，不用其他什么对策，绕着柱子捉迷藏等回血再砍再跑都可以，能到BOSS的话过去应该不成问题。

加罕纳姆之门

剧情：虽然打败了领主，但一时间风云忽变，从领主体内爬出了魔物，抢走邪神像飞向沙漠，阿提卡公主也倒地不起。阿龙和及时出现的贝肯吉救下了众人回到村庄，追问之下，公主道出了原委。原来魔物秋拉斯和扎钢意图窃取邪神像解放邪神，领主前去战斗，但不幸败北，领主自己也被秋拉斯附身。解放邪神需要阿提卡公主的力量，所以秋拉斯就以领主的性命作为要挟，让公主举行仪式。而满月的仪式是一个光暗一体的仪式，如果能够使仪式流向光明面，就可以使用仪式之力将领主救下。但



→级别有点低。一般来说，层数＋4以上的级别会比较有保障。

可惜，秋拉斯的力量太过强大，公主不敌，仪式流向了暗黑面。现在秋拉斯正带着邪神像赶往邪神封印的地方。正当诸人议论之时，沙漠中出现了异变，正是邪神复活的先兆，西林众人自然责无旁贷，踏上了打倒邪神的旅途……



←总是使用道具可不是办法，想法退入窄路单挑才是正途。

开启条件：大天守阁过后

首次目标层数：23F

要点：进入迷宫之前可以收到机关木偶了，确认一下吧。本次的迷宫是游戏中第一个“完整的”迷宫。大家估计也发现了，前面剧情的迷宫，每一个都比前一个迷宫增加了一些要素，而这次的加罕纳姆之门正是要素全开的第一个迷宫——同伴系统开启，玩家可以选择4个同伴之一（阿龙，贝肯吉，玛蒙和机关人偶）进行冒险；未鉴定道具出现，效果未知的道具会以黄色名字表示；陷阱和敌人正式上升到符合楼层的标准，生存环境严峻了，不能像以前那样每层都逛个遍……

敌人方面，17-18层的ミニマゼルン可以当合成壶用，丢两个过去再打死就合成一个了，不过吃下道具时攻击力会变高，当心吧。最后几层出现了恐怖的龙（直线上直接莫名其妙被喷N多血）和牛头人（高耐久高攻击，还会会心一击），还是趁早下楼为妙。此外，商店里会出售各种珍稀武器（系别伤害类为主）和盾等，有钱或者有条件的话一定来买（偷）来！尤其珍贵的是がんじょうな腕轮，作用是不会坏掉，拿它和其他腕轮（如回复、透视）合成最高！BOSS是秋拉斯和邪神二连战，如果打败前者后回城或者死亡，下次可以跳过秋拉斯直接打邪神。建议准备有针对性的道具去打。

BOSS秋拉斯：开战后秋拉斯会使用满月仪式封印所有杖和卷物的效果，所有道具一旦落地就会消失，所以杖、圣域卷物等都无法使用。秋拉斯本身有“见切”特效，射过去的弓箭、投钱、掷物等东西会直接被切飞消失无效，而且它在近身时会使用吹飞攻击，HP也很多，所以本战中，速度草、弟切草、回复壶、龙之草会

比较有效。如果阿龙能够幸存的话，她的障目攻击效果也很优秀。

BOSS邪神：此时可以使用杖和卷物了，但丢到地上的道具仍然会丢失，要注意。邪神本身不会攻击，但随着回合流逝会缓慢成长，一旦等它长成，西林就会被巨大BEAM灰飞烟灭了……所以这一战考的就是输出！邪神的核被它的肉围在最深处，攻击邪神的躯体将之打破，会出现暗かむろ或者妖魔かむろ(特技是免疫杖和卷物攻击)，所以要注意安全。建议战法是念力量上升卷物，吃速度果猛砍邪神，杂兵就用圣域卷物对付吧！邪神的核只有100HP，两刀就能砍碎收工啦。

锻冶炉的迷宫

剧情：支线迷宫

开启条件：1.收得玛蒙；2.通关后。满足这两个条件后，由西林一个人进入万屋打造装备，之后发生剧情开启。以后想要进去的话只要走到万屋左上的壁炉附近即可。

首次目标层数：MAX99

要点：最强迷宫之一，可以任意携带道具、金钱和同伴进去，难度相对来说也是最高的，迷宫内会出现各种各样的敌人，商店里也会有各类珍稀道具出售，说是对玩家的最后考验也不为过。因为实在是很长，所以要把要点说完几乎是不可能的。最后的99层可以得到秘宝，回来找锻冶屋老板谈话，西林获得最强盾牌ラセン风魔の盾。



→重要剧情角色阿提卡公主，同时拥有巫女的血统。

10F-15F：出现了危险的龙，不过反过来这是龙出现的最早的地方，是不是该想办法给恩布弄个龙肉吃吃呢？

21F-29F：超恶心的セルアーマ—会把西林的装备打飞（向后飞），如果后面跟着怪物、同伴或者是水的话可要哭死了……

30F-39F：敌人全都是远距离的爆弹魔、弓箭车等，没有耐爆发的话就等着被烤熟吧。

40F-49F：不但有该死的チタンアーマー出现，而且敌人全都是皮糙肉厚也不怕特技的ギャザ—类敌人，所以选择恩布的话这里会很吃力，当心敌人击倒同伴或相互杀戮而升级啊。

50F-59F：甲虫类、催眠类和魔法免疫类敌人+恶心机关&怪物屋的组合，除了组合还要有运气……恩布还活着吗？

60F-69F：能够一次诅咒大批道具的ノロ—ジョの母出现了，还有能把其他怪物变怒的カンガル—系家伙……



←魔城龙兵身上会掉回城卷轴，大家要回家的话就找它吧！

80F-98F：出现了天龙、究极螃蟹等敌人，能活到这里的就不用我提醒了，加油吧。

肉之洞

剧情：邪神的碎片聚合而成的魔兽恩布。不过似乎没有继承前者的邪恶本性，为了报答大家的抚养之恩，它决定去迷宫中采来沙漠之花作为谢礼，不过因为还是幼生所以力量有限，西林就要当保镖啦。

开启条件：通关后剧情开启。

首次目标层数：20层

要点：迷宫中要带着恩布行动，西林则不能带任何东西进去，默认配给一把菜刀……作用是打倒敌人容易掉出肉。肉自己吃掉会变成相应的怪物，投给恩布则可以让恩布学会该怪物特技。如果投给其他怪物的话作用就是把它变成肉种类的怪物了。恩布一旦死亡就会被判定失败，所以这里其实是一个让你熟悉恩布、给以后严酷生活做准备的地方。开始的几层走全的话必定会捡到一个盾，记得找到。其实因为限制道具装备，所以迷宫中的敌人能力并不强，西林最大的敌人是——满腹度……只要能够保持级别，通过还是不成问题的，但恩布打死的敌人并不掉肉，所以自己就要有意识的多杀一些怪物。此外值得一提的是下面几种怪物的应对方法。南瓜头：恩布傻乎乎的不会躲，所以很有可能连续受伤，这时可以用吸收之壶吸取它穿墙的能力，这样它就消灭了……鬼面武者：打倒之后的幽灵武者非常危险，要及时

攻略研究



→这家伙脑子确实是有点问题。误伤他的话他会还击。

处理。此外，如果在鬼面武者的状态被打倒，会直接正式复活，所以可以当成复活草来用。17层之后出现的饭团怪童（にぎり变化）需要特别在意，因为它的特技是把身上的一个道具变成饭团，如果恩布中了那招，更会直接变成饭团一击毙掉……建议身上带点其他怪物的肉，碰到它就直接投一个过去把它变掉。对了，大家不要以为把店主变成其他怪就可以明目张胆地偷东西了，出门的时候照样会被判定为偷盗的。

NEW！天下一陷阱大会

剧情： 为了祝贺秋拉斯被打败，领主获救，村中展开了盛大的庆祝活动，祭典的传统项目之一就是陷阱大会。只要在规定回合数之内安然从迷宫中脱出，就可以得到奖励。

开启条件： 打过肉之洞之后。

首次目标层数： 20层

要点： 和GB版的迷宫大相径庭，可以看做新迷宫来玩了。与其他许多一样不可以带任何东西进去，本次配给的东西是陷阱师的腕轮。带上这个腕轮之后可以看到楼层中的陷阱，而且踩上陷阱也不会发动，更可以把陷阱捡起来自己设置，实在是有趣。不过呢，这玩意有个副作用：用直接攻击打倒敌人，所得的经验值会统统变成1……而且迷宫中不能捡到防具（只有低概率出现武器金棒和木槌），所以如何升级以保证生存就是问题了。

把捡来的机关放在地上就变成了自自己设置的机关，这时机关上会有一个圆形小亮点以示区分（自己设置的机关无法捡起来），如果敌人踩到了机关，敌人图标右下角就会出现一个数字，这个数字就是经验值的倍数，让敌人踩到一个机关之后再杀掉，就可以获得该怪物本身的经验值，2个就是2倍，依此类推——所以想要活得好，就要尽可能地构成机关连锁，杀掉连锁数高的敌人获取大量经验值。这次投掷物品无法触发机关，用地雷爆掉敌人也无法获得经验值，兼之无法改变陷阱类型，所以GB时代的小部屋混乱地雷法就无效了。

第一次攻略的时候要有10000回合的限制，所以应当以快速通过为主旨，前几层可以利用在窄道中设置大量机关的方法升级，之后使用陷阱的卷物制造大量卷物，把所有的落穴都带上，再带一些地雷、弹簧一类的陷阱，到达后面之后不管探索，只找楼梯下楼。有落穴的话直接用落穴下去即可。如果被怪物堵住无法脱出，可以考虑使用弹簧跑路，或者干脆引爆地雷自残逃生。通过后得到火迅风魔刀。

奈落之底

剧情： 陷阱大会完结后当晚，阿提卡公主忽然感到了邪恶的波动，于是只身走入了沙漠……第二天众人发现公主失踪，自然慌作一团。赶快去找公主吧，西林。



←食堂的萌娘服务员。可惜的是不能使她加入同伴。

开启条件： 完成天下第一陷阱会

首次目标层数： 30层

要点： 第一次无法带道具和金钱进去，目标是30层，所以可以说是非常考验技术和运气的一个迷宫。迷宫内的敌人较强（相对于裸跑状态），掉落道具等也很平均，一开始先赶紧混一套衣服穿吧……迷宫中有一些比较特殊的敌人，如饭团怪童（にぎり变化）、恶魔男爵（恶魔だんしゃく）等，这种敌人虽然能力很强，但有比较明显的弱点，饭团怪童怕饭团丢，恶魔男爵则害怕弟切草……可以想办法让此类敌人升级，之后一击将之打倒，便可以得到大量经验值。此外由于不能自己携带物品，所以无法准备万全的对策，一切要以安全为第一位啊……迷宫在20层的倍数会出现回归的卷物，如果取得了宝贵的阶段性成果，不如就此打道回府。说来，因为不用任何道具准备，所以其实这个迷宫是最省心的，直接白身进去就可以……祝各位好运哦。

壶之迷宫

剧情： 支线迷宫

开启条件： 完成奈落之底

首次目标层数： 6F

要点： 敌人全部都是高级怪，被碰到的话可是必死无疑的，所以身上的三枚封印之壶就成了救命法宝……虽说是这样但好像还是很难达到6F。打破壶会出现同种的怪物(混乱，可以用来在窄道里堵截追兵)。同时善用空间转移壶吧……尽了努力之后我们就看运气吧。有两次行动的ギタンマムル和グレートチキン威胁很大，要算好步数。通过后可以带着装备出来，封有高级装备的罐子也未必没有用哦，带去迷宫里想办法干掉可以升级，切肉出来可以喂恩布……

NEW！老婆婆家的地洞

剧情： 支线迷宫

开启条件： 完成奈落之底

首次目标层数： 30层

要点： 时间和分数挑战迷宫，初次进入要在2小时内完成30层。可以带一件道具进去不过说来带什么好呢?一般来讲弄个饭团子或者拿个回归卷物吧。迷宫前30层也没有什么特别珍贵的道具，不过有时能够捡到宝贵的金の腕轮，遇到的话一定要收好(不会坏，合成印数4)。迷宫里很少出现装备，倒是商店里总是有一些，想办法弄一票如何?(大部屋卷物和交换杖都有出现哦。)

NEW！遗迹最深处

剧情： 支线迷宫

开启条件： 与Wii版《风来西林3 机关屋的睡美人》联动，或者在仓库里储存20把铁镐(つるはし，能敲墙那个)

首次目标层数： 20层

要点： 没有路的迷宫（汗……）自己可以带道具同伴进去（第一次默认带贝肯吉），但不能带钱，敌人的能力属于中等。开始会分给三把铁镐。由于路需要自己挖，所以也有挖不到位置就铁镐耗尽的情况……可以准备祝福的大部屋卷物、高飞（瞬移）草等方法。不过比较特殊的是这个迷宫没有地图，所以照明卷物和透视腕轮就没有用了……对了，还有一条最要命的事，这个迷宫里没有饭团，几乎一个都没有……所以你要么带一壶的饭团进去，要么就自己想办法（比如腕轮什么的）。这个迷宫的优点在于时不时能挖到藏金库（许多钱），发家致富就来这里吧。第一次通过之后得到不会坏的铁镐サトリのつるはし，今后每次到底可以得一把——到底啊！99层……

→可以用密码救援同伴，反过来也可以利用迷宫获得珍贵道具。



←救援点数需要和Wii联动才能获得，不过珍贵道具并不多。

NEW！玛穆尔的巢穴

剧情： 支线迷宫

开启条件： 与Wii版联动1000点……不能连动的就只好改出来了。

首次目标层数： 30层

要点： 要带领同伴ボーグマムル前往30层，打败传说中的マムル勇者。关于同伴ボーグマムル可以参照后面的同伴说明。和恩布一样，如果ボーグマムル被打败就会立即失败，所以要格外当心，尤其是那些有变化技能的敌人。只是同伴的能力实在太弱了，赶紧强化吧。还好可以自带道具进去。30F有BOSS，所以要提前做好准备。

BOSS： 勇者マムル。虽然没有任何特技，但HP、攻击力都非常高而且是两次行动，自己还好的话，ボーグマムル可是肯定被几下就轰杀的……所以开战后最好想办法把它处理掉，比如吹飞之后使用金缚杖将它定住。勇者マムル本身并不会什么特技，所以可以想各种办法处理。最为简单的是使用变化之杖，直接将对方变成其他怪物，或者使用祝福过的金钱丢过去（伤害数=金额）。首次完成后得到最强的マムルの剑（能力本身不强，但可以99次强化，合成数也高达10），之后再次进入挑战99层，这时候ボーグマムル挂掉也没关系啦……最后在99层得到对应的マムルの盾。二者共鸣可以获得不中陷阱的效果。

攻略研究

实用资料与隐藏要素大集合！

以下是部分不方便查阅的实用资料，其他资料如果有需要的话，我们将在以后的资料区或者后续研究中放出。希望能够帮助到大家。



→迷宫中有好东西的话，可以被打倒，把救助码记下来反复用。

武具的共鸣

同时装备特定的剑与盾组合，除了武器本身的性能之外，还可以得到各种附加能力。有一个例外的三件组合：木づち+木甲の盾+透视の腕轮。作用是附带看见陷阱的效果。

剑	盾	效果
こんぼう	木甲の盾	剑与盾的强度+3
青铜の太刀	青铜甲の盾	剑与盾的强度+3
どうたぬき	ハラモチの盾	剑与盾的强度+3
ドラゴンキラー	ドラゴンシールド	剑与盾的强度+5
三日月刀	地雷ナバリの盾	对爆弹类敌人造成的伤害+10
カタナ	铁甲の盾	最大HP+30
サトリのつるはし	サトリの盾	最大HP+30
オオカブトの斧	オオカブトの盾	力量及上限+3
百鬼の剑	百鬼の盾	力量及上限+4
风魔刀	风魔の盾	力量及上限+5
钢剑マンジカブラ	装甲カブラサライ	给予的伤害+5（包括其他伤害也上升）
火迅风魔刀	ラセン风魔の盾	腕轮不会损坏
マムルの剑	マムルの盾	不会中陷阱（还会踩到但不会发动），不过被敌人丢上去的话还是会发动的
成佛のカマ	百鬼の盾	对鬼系敌人造成的伤害增加10点
一ツ目杀し	百鬼の盾	对独眼敌人造成的伤害增加10点
ドレインバスター	百鬼の盾	对吸取系敌人造成的伤害增加10点
バトルカウンター	ちからの腕轮	反击伤害2倍
重装の盾	ちからの腕轮	满腹度下降速度变为正常
使い舍ての剑	使い舍ての盾	满腹度下降速度半减

隐藏要素

旅之神クロン系列道具：游戏中有着九件没有任何特殊用途的道具，它们分别是ひだまりの剑、けしんの盾、んふうの腕轮、カランバの矢、ブフーのおにぎり、ランザンの草、スメラギの卷物、ンジンの杖和ギメンシャの壶，正好是一种类物品一个。此类道具的入手方法是非常特殊的：玩家要携带任意道具和变化之壶，分别到达魔城东小天守、魔城大天守阁和奈落之底的99F(大工程哦)，之后把道具塞到变化之壶里，就有可能得到这几样幻之道具。



→使用类似混乱卷物一类的道具就可以缓解攻势，逃出生天。

凑齐这些装备之后，就可以解读出秘密。原来这几样道具的头一个字连起来，就是“ひけんカブラステギ”，带上这九样道具来到加罕纳姆之门与邪神决战的场所（23层），九样道具就会自动合成为游戏中的第二强剑——秘剑

カブラステギ。

与WII作品联动：与村中的摩艾像对话，通过WIFI或者密码即可得到道具。道具一次只能得一个，之后再次进出迷宫即可再度领取，1000点以上，摩艾像就会到加罕纳姆之门四处流窜……触发这个剧情之后就可以进入迷宫"遗迹最深处"了。

需要点数	获得道具
20	幸せ草
40	巨大なおにぎり
60	力の腕轮
80	空振りの杖（4）
100	成佛の镰
200	特制おにぎり
400	バトルカウンター
600	银の矢（30）
800	合成の壶（3）
1000	风魔刀
2000	吹き飞ばしの矢（20）
4000	强化の壶[1]
6000	幸せの盾
8000	ハラヘラズの腕轮
10000	カラクロイドの盾
12000	がんじょうな腕轮
14000	祝福の壶（3）
16000	ブフーの杖（5）
18000	纸一重の腕轮
12000	プリズムの盾
24000	金の腕轮
28000	サトリの盾
32000	ミノタウロスの斧
36000	如意棒
14000	混沌の斧
50000	装甲カブラサライ
60000	妖刀カマイタチ
70000	强打の腕轮
80000	必中の剑
100000	钢剑マンジカブラ



→初期真空斩可以几乎全灭屋里怪物，碰到怪物屋也算是机会。



←第一个BOSS扎钢，好好利用柱子就可以轻松取胜。

同伴一览

——贝肯吉（ペケジ）——

加入条件：剧情在加罕纳姆之门时首次加入（与阿龙二选一），一周目通关后可以自由选择。

特技：无

特点：升级需要的经验值比较低，但本身没有什么特殊技能，优点就是攻击力比较强力，HP较多，不过防御力并不高，而且自保意识非常差，所以其实还是要想办法保证其安全。升级升到7级以上需要的经验值很多，所以实力基本上会有一个瓶颈阶段。如果不慎误伤到了他，他可是会倒戈的哦……将回复道具丢过去可以回复。和西林一样，只要回到村中级别就会归1。



←被这么多只怪物围到的话，如果没有对策的话，多半要挂了。

——阿龙（お龙）——

加入条件：剧情在加罕纳姆之门时首次加入（与贝肯吉二选一），一周目通关后可以自由选择。

特技：使用障眼攻击，使目标怪兽（窄道时）或者房间内所有怪兽（房间内）产生障目状态（攻击向后空挥）。

特点：攻击力比贝肯吉略低，防御力基本相似，要命的是HP比前者要低一大截，所以时刻要注意保命啊。时刻做好她可能阵亡的准备吧，不过由于其特技的关系，所以基本上她的生存力还是数一数二的——再转折一次，也正是由于特技的关系，所以有时也会陷入危机，

攻略研究



↑"人面岩"这种敌人，不走到附近它是不会动的。

比如两个敌人前后站的时候，或者在怪物屋中，蒙眼的敌人向后攻击，反而会打掉身后的同伴造成升级，升级后的强敌可是很危险的。尤其是，她的保命意识仍然不咋样……

—— 恩布(シフー) ——

加入条件：通关后开启肉之洞，剧情加入，之后可以自由选择。

特技：吃掉特定的怪兽肉可以得到该怪兽的能力，再度吃下同样的肉就能忘掉。最多记忆10个能力，新加入的能力会顶掉最早的。

要点：攻击、防御和血量都比较理想，唯一的缺点是自保意识仍然很低，升级也有些慢——这在后期的冒险中很致命，因为敌人增强，我们往往也不能在一层久呆，经验值就跟不上了。可以附加的能力有很多，但并非是越多越好，虽然每项可能都很实用，但关键时刻用不出想用的可就糟糕了……对于已经用不太上的能力要毅然舍弃。此外有些怪物虽然有特技（比如死灵武者会反射物理攻击，死掉还会



←第二个BOSS领主，还以为打完扎钢要连战，吓我一跳。

变鬼魂），但并不能在恩布身上体现出来，所以吃的时候要考虑清楚。首次进入迷宫时要以通过为要，推荐下面这些能力。

敌人名字	效果、优点
きり仙人	敌人HP减半
死の使い	两回合之内速度翻倍
まどろみ使い	催眠效果
ヒツジ神官	敌人5回合内攻击力减半
いやしウサギ	西林的体力+10（不会给自己加）
ゲイズ	敌人陷入障目效果（同阿龙）
ボウヤー	射箭。升级版射铁箭效果更好
かっとびイノシシ	将敌人吹飞（同吹飞の杖）
デブーチョ	丢石头攻击5*5格内敌人

这些能力就足以让它安然到达20层，但肉之洞中西林本身的能力受到限制，所以可不要光顾练宠，自己挂掉了哦。作为游戏中最强的NPC，练出一只厉害的恩布也是很有吸引力的，所以通过之后，玩家就可以自己去打肉了。下表这些能力非常值得使用，不过并不是唯一选择，大家依照自己爱好选择吧。



←祝福的眼药草可以同时附带鉴定捡起来东西的效果。

—— 玛蒙（マーモ）——

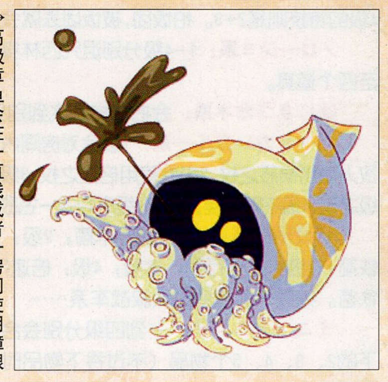
加入条件：第一次使用锻冶屋之后发生拣到铁柜事件，之后任意出一次迷宫，再度进入锻冶屋就可以使之加入。

特技：可以把道具送给它(投也可以)保存，防御力和HP较高。濒死时候会转为倍速状态。

要点：虽然额外道具箱非常有吸引力，但使用起来十分困难，只有在前几层能派上用场。不能升级是个大缺点，不过迷宫早期反而可以利

敌人名字	效果、优点
からぶり仙人	5回合内敌空振状态，敌人普通攻击完全无力化。
救命ウサギ	回复西林HP20，后期敌人攻击越来越凌厉，可以说是重要的回复手段之一。
ジャンガリガン	偷盗敌人的道具（掉在脚下），有许多实用道具。
壶つりジジイ	发动时打倒敌人必定可以得到壶（除特定外，种类同当阶层可能掉的壶）
アビスドラゴン	楼层内敌一体60伤害。超强大的技能，优先选择对象是前方。
アークドラゴン	楼层内敌一体50伤害。虽然伤害略逊，但概率可以和上面的那个叠加，尽量加上吧。
イカエンペラー	楼层内敌人全部障目状态。超越阿龙了哦。对后期出现的大部屋怪物房很有效。
ヒヤクメ魔人	楼层内全部敌人混乱状态。同样是可以和上面那个叠加概率，没有也不用勉强。

用它能捱打的特点当个肉盾……丢进道具挨打会吐出来，所以切勿将重要物品给它保管。保命的意识倒是挺好，血少了就要开始跑路了。总的来说比起柜子这个本来用途，当盾阻路吸引火力的场合倒是多一点。还有一点要注意，如果把商店里的东西放进去再跑，可是会被当成盗贼的……


→高级章鱼会在一直线或者一房间使用障眼术，要当心。

—— 机关木偶（ゼンマイガー）——

加入条件：在打过东小天守之后去村中的木偶屋，发现兄弟两人正在制造木偶，这样在加牢纳姆之门之前，就可以花500块从木偶兄弟那里买到它了。之后每次被打倒都需要再花500块修好……

特技：射出箭矢攻击，依据级别从木之箭到银之箭不等。

要点：傻乎乎的机器人，攻击力、防御力和HP比较平均，会使用弓箭是其优点，前4级是木之箭，8级为止则是铁之箭，9、10为银之箭。很讨厌的一点就是这家伙不分敌我，有时会误伤到西林……初期的木偶能力很低，不容易存活，而它升级的方法是最为特殊的：并非是由经验值升级，而是要由西林带它去冒险，如果到达一定层数之后它还存活，那么返回后它就会被改造升级，名字和外貌也会改变哦。级别与层数的关系如下。

名前	需要层数
ゼンマイガー	—
フーリョクオー	5F
スイリョッカー	10F
カリョクーン	15F
ジョウキマックス	20F
ディーゼルエース	30F
メガソーラー	40F
リニアショーグン	50F
ハイブリッダーZ	70F

—— ボーグマムル ——

加入条件：在DS新加入的迷宫マムルのほら穴时剧情加入，通过后可以自由使用。

特技：无

要点：DS的新同伴。和贝肯吉一样没有特技，属于单纯靠能力的同伴，不过比起前者它有个非常大的优点：级别是固定的，最高到LV99，而且并不会每次归位。它升级的条件也比较奇怪——不需要其他条件，只要把特定的东西投掷给它就可以提高级别。一开始需要的只是饭团类、杖类等大路货，级别越高升级需要的东西就越苛刻，比如什么“诅咒的鬼面武者肉”、“祝福的诅咒之壶”。此外，虽然级别上限很高，不过反之每级提升的能力也有限，所以最好能积极升到个几十级再正式开始带。

全敌人特技一览

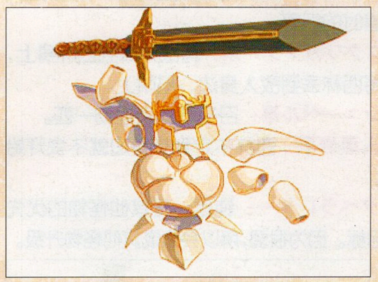
本作中，大部分系别的敌人都有四种级别，升级后的怪物特性有时会产生很大改变，要注意。此外有一部分怪物升级后会变成其他怪物，特性也会改变。下面所说的XX级则为该系怪物第X级敌人。

ギタンマムル：倍速

イカキング系：喷墨使得西林陷入障目状态，前两级为邻接时使用，3、4级则是一个房间的范围。

いねむり仙人系：在通路中时会忽然进入睡眠，防御力和HP高。（会堵路……）

いやしウサギ系：只有两级，前者会恢复一只怪物一定HP，后者会恢复怪物全部HP。


←极为危险的铠甲系敌人，会把装备打飞，见面优先解决！

ウツボカズラ系：1级时，吃掉的东西会变成草，2级则会识别吞掉的东西，3级为祝福，4级为强化。如果把卷物丢给4级的强化カズラ，会变成宝贵的白纸の卷物。

おばけ大根系：1级会投掷毒草，2级则会投掷混乱草，3、4级则是睡眠草。射程为3格，如果本身已经处于混乱或睡眠，那2、3、4级也会投掷毒草。

攻略研究



かさタヌキ系：伪装成道具，使用、投掷或者下到下一层就会现原形。

かっとびイノシシ系：特技等同于吹飞之杖。

カラカイおさる：一直与西林保持一定距离，不主动走入西林攻击范围。

カラス天狗系：变化为该层内其他敌人类别。

からぶり仙人系：1级为导致空振状态5回合，2级为睡眠2回合。3级回避物理攻击，4级导致混乱。

ギャザー系：间接攻击一律变为2点伤害。

ゴーグラー系：导致视野减小（减少到类似过道时的视野。

コクワガッター系：将敌人丢到西林身上，或者将西林丢到敌人身边、陷阱上。

シューベル系：召唤同级别怪物一匹。

人面岩系：西林不走到其身边就不会开始行动。

タベラレルー：钝足，是其他怪物的优先攻击目标。因为很弱，所以会造成其他怪物升级。



←被弄混乱的话，可以使用矢、杖、掷物等方法攻击。

チキン系：1级倍速行动，会逃跑。2级以上，HP低下时就会变为1级，3、4级还是倍速2次攻击。经验值高……

デブータ系：投石远距离攻击。1级射程2，2级射程5，3级射程10，4级射程15。

にぎり系：1级无特技，2级会将西林身上一个物品变成饭团；3级会把西林变成饭团状态，而4级的特技则是2+3。怕饭团，被饭团丢就会死。

ノロージョ系：1-4级分别诅咒西林身上一至四个道具。

はじきコガネ系：会把楼梯吹飞到别处。

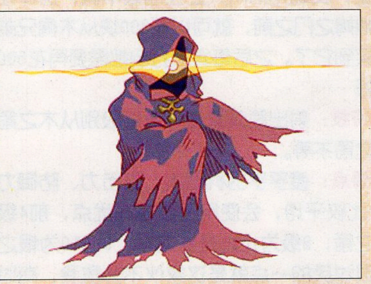
バットカンガルー系：1级会对房间内其他敌人使用愤怒之杖，2级会使用倍速之杖，3级为升级之杖，4级不限射程，直接升级房间内一名敌人。

ボウヤー系：1级：射出木箭；2级：射出铁箭；3级：倍速行动，木箭；4级：倍速行动，铁箭。继续升级会变成大叔战车系……

ミニマゼルン系：一到四级分别会合成吞下的2、3、4、5个物品（不过吞下物品时攻击会变高）。

ワナニン系：被打败时丢下陷阱逃走。

悪魔だんしゃく系：模仿周围怪物的特技。



←能够催眠西林的魔法师。早期给恩布弄一块它的肉吧。

エーテルデビル系：随意行动，都为透明化。1级会让魔法无效，2级魔法反弹，3、4级倍速2次攻击，魔法反弹。

ガイコツまどう系：使用随机异常状态之杖。

死の使い系：1级倍速移动，2级倍速2次攻击，3、4级倍速2次攻击+穿墙。

パコレプキン系：穿墙，随意行动。

ぼうれい武者系：直接攻击只受1点损伤。1级会使敌人升级，2级物理反射+升级，3、4级会使得邻接被打倒的魔物复活（没有升级能力）。

暗かむろ系：1级杖无效；二级卷物无效；3、4级分别是投掷物无效和投掷物吸收。

アイアンヘッド系：攻击距离2格。

ゲイズ系：邻接时催眠西林，随机使用身上一件道具。4级体打败后会落下5000元。

←亡灵武者可以用吹飞杖的5格伤害一口气打倒。

ぴーたん系：1级倍速行动，见面就逃跑，打倒得到饭团，二级同样，掉大饭团，3、4级在2级的基础上还增加了被追近之后瞬移的本领，打倒会落下该阶层各种道具。

まどろみ使い系：临近时使用催眠。

きり仙人系：封印HP自然回复。如果在回复封印时再中一次就会陷入HP滑落状态（每回合减1）。1级范围为邻接，2级为一直线，3级为整个房间，4级则是整个楼层。

くねくねハニー系：降低西林级别1。4级体倍速二回行动。

すすり虫系：1-4级分别降低力量1-4。

ちょうちんフグ系：1级降低10满腹度，2级30，3级50，4级60。

ヒツジ神官系：一定时间内攻击力半减，1-4级的持续时间分别是5回合、10回合、20回合和楼层内。

ミドロ系：腐蚀装备的剑和盾，使强度降低1。3、4级还会消除一个合成能力。

とおせんりゅう系：转移到西林背后。

ドラゴン系：1级：一直线伤害30龙炎；2级：同房间伤害40龙炎；3级：同楼层伤害50龙炎（障碍与墙壁贯穿）；4级：同楼层60伤害龙炎（障碍与墙壁贯穿）。

←钳子虫会把主角丢到糟糕的地方，要注意周围情况。

ウルロイド系：投掷爆弹攻击，爆发点周围墙壁被破坏，敌人消灭。

オヤジ战车系：钝足，一直线上炮弹攻击，爆发点周围墙壁破坏，敌人消灭（不过这样不会造成它升级）。1-4级分别对应伤害30、40、50、60。

ばくだんウニ系：进入视野后于数回合之后爆发。1级相当于地雷，2级相当于大型地雷，3、4级则分别是倍速移动的地雷和大型地雷。

ギャドン系：1级：将西林的一根杖丢在脚下，使用次数变为0；2级：将西林的一个壶丢在脚下，使用次数变为0；3级：将西林的一个装备品丢在脚下，消除一个能力；4级：将草丢在脚下，变为杂草。

警报バエ系：唤醒楼层内全部睡眠的怪物（包括怪物屋）。

セルアーマー系：将西林的一件装备打落向后飞。

壶つりジジイ系：偷窃西林的壶，之后转入倍速逃走状态。4级会把偷走的壶变成诅咒之壶，里面的东西全部诅咒。



←Wii版的《机关屋与睡公主》难度相对来说低一些。

ワルガマラ系：偷盗钱之后瞬移逃走。

ワルっトド系：1级，偷窃西林一件道具后逃走；2级，偷窃道具后倍速逃走；3级，偷窃一件道具（含装备品）后倍速逃走；4级：偷窃一件道具（含装备品）后逃走，受伤分裂。

鬼面武者系：打倒3回合后原地出现级别相应的幽灵武者系。2级以上反射物理攻击。

サムライどん系：1级：物理攻击反伤；2级：远程攻击反伤；3级，卷物效果反射；4级：杖反射。

タウロス系：经常打出痛狠一击。

兵队アリ系：会挖开墙壁。

ヤミウッチー系：常与西林保持1格距离，不主动走近。

杖ふりわらべ系：1级使用场所交替杖，2级使用吹飞杖，3级使用金缚杖，4级使用催眠杖。

パ王系：1级邻接时导致封口状态（不能吃和念卷轴）；2级使用钝足杖，3级使用HP减为四分之一的杖，4级使用随机混乱杖（毒、眠、混乱、诅等都有可能）。

ヒャクメ系：导致混乱。1-4级的施法范围分别对应相邻、直线、同屋和同层。

CHRONO TRIGGER

■文责/一狼

时空之旅

NDS　RPG　●Square enix●2008年11月20日　●1-2人/4080日元●1024Mbit

剧情简介

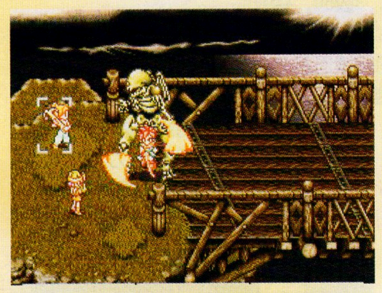
主角在偶然的事故中发现了穿越时空的方法，于是主角一行在各种时代中来回穿梭，解决了一连串降临在自己身边的问题。不久后主人公一行来到废墟时代，在那里得知一种神秘生命体拉伯斯(ラヴォス)让未来陷入灭亡的事实。于是主角决定用自己的双手来拯救自己的未来，调查出拉伯斯出现于未来世界的真相。

系统菜单详解

そうび	更换角色的装备品，分为剑、铠、头盔、装饰品四个部分
アイテム	查看现在拥有的道具，按L/R键可以切换种类
わざ	查看各名角色的技能，L/R键为切换人物
ずかん	查看怪物图鉴，L/R键为切换怪物资料
せってい	进行游戏系统设定，可以切换语言等
へんせい	切换参战队员
セーブ	保存游戏记录



→游戏中在下屏显示主菜单，而且还有形象的小图标。



←战斗中使出技能时，人物也会有华丽的招式动作。

战斗系统详解

本作的战斗系统延伸自FF系列的ATB战斗系统，玩家在地图上遇到敌人的时候会直接进入战斗，同时下屏会出现人物的行动槽，行动槽蓄满之后即可选择指令攻击敌人。不过，角色的各种特技有着不同的范围判定，普通的技能判定一般为单体或者全体，部分特技的判定为直线或者圆形范围等。此外，部分敌人在战斗中也会随机进行移动，根据敌人与角色所处的距离位置不同，有时候可以避免受到敌人的反击等。总之，这款游戏的战斗系统制作的非常独特，拥有DQ的画风和FF的战斗系统，玩起来别有一番风味。

最速流程攻略与BOSS战心得详解!

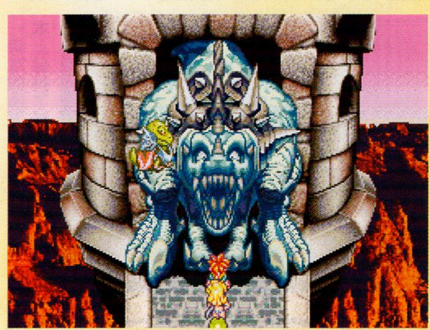
旅立ち!梦见る千年祭～消えた王女

开始游戏后会出现给主人公起名的画面，接着主人公来到1层里确定另外一名同伴鲁卡的名字，之后再和主角妈妈对话可以得到200G。之后可以来到大地图随便转转，在村长家可以找到两个宝箱，和村长谈话两次之后可以得到300G。

来到リーネ广场，进入不久后会遇到撞倒玛鲁的剧情，接着捡起项链再和玛鲁对话，即可出现给玛鲁起名的画面。回到リーネ广场入口和喷水池附近的NPC对话之后，把守深处的守卫就会走开，途中，会有玛鲁买东西的剧情，耐心等待即可。来到最深处的试验场里见到鲁卡，和他对话即可发生剧情，之后再调查一下地下的项链即可被传送到过去世界。

归ってきた王妃

来到过去世界以后，主角出现在一座山脉上，沿路打倒怪物来到大地图，之后前往ガルディアの森。穿过ガルディアの森来到ガルディア城，进入之后就会发生剧情，之后再分别和国王与大臣对话，接着来到王妃的房间会发生剧情。



消えた王女

鲁卡成为伙伴，之后穿过ガルディアの森来到西边的マノリア修道院。和管风琴前方的NPC对话之后会房间中央出现发光的地板，调查之后会发生战斗。战斗结束之后青蛙加入了队伍，再调查一次管风琴即可出现隐藏的房门。

接下来的房间内有不少敌人，同时也能拿到不少宝箱，注意有针刺地板的房门必须按压旁边墙上的机关才能进入。进入下一个有记忆点的房间以后，需要分别按压两侧墙上的机关一次，这样地图中央的针刺地板才能消失，之后进入中央的房间内，再次遇到一个记忆点之后就会发生BOSS战。



←气槽蓄满之后，即可通过指令来选择将要攻击的敌人。

伪大臣ヤクラ	HP：920
注意与敌人的距离比较接近的话就不会受到反击，所以最好在敌人靠近自己的时候攻击为上，注意BOSS能够使用全体攻击，必须及时注意回复。不过BOSS的HP也并不多，建议让主角和青蛙负责攻击，鲁卡专心使用道具回复即可。	

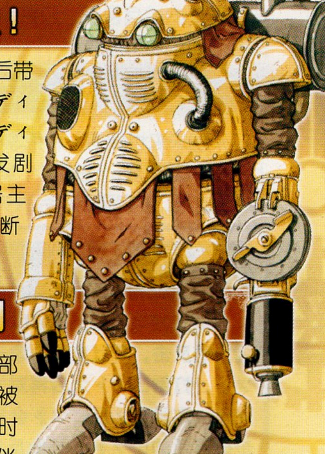
打倒BOSS之后打开宝箱救出大臣，之后会自动返回城内。先到城右侧塔上公主的房间内触发剧情，之后玛鲁会加入队伍。回到城门口和青蛙对话之后，回到一开始传送到过去世界的山脉上，即可返回现实世界。

ただいま!

返回现代以后带着玛鲁穿过ガルディアの森到达ガルディア城内就会触发剧情，之后会根据主角之前的行为判断主角是否有罪。

王国裁判

等待剧情全部结束以后主角会被关进监牢里，此时可以耐心等待同伴



攻略研究



鲁卡来相救，或者自己强行突破监牢。如果选择强行突破的话，之后鲁卡同样会加入队伍，所以不必担心。注意监牢附近出没一种手执盾牌的敌人，必须在其露出本体之后才能对其构成伤害。继续前进，看到记忆点之后，接下来就是BOSS战。

ドラゴン战车	HP：266
头	HP：600
车轮	HP：208

头部能够修理全体部件并回复HP，所以一定要优先击破头部，注意头部受到属性攻击无效。不过，若能使用主角的合力技优先攻击战车本体和车轮也非常不错，因为头部只会回复不能攻击。

打倒BOSS之后，来到城门口处会发生剧情，之后玛鲁加入队伍。三人逃往城外的森林中，却被赶来的追兵包围，只好来到森林深处进入传送点到达未来世界。

废墟を越えて……

来到未来世界的一片荒凉的废墟，之后前往上方的16号废墟。注意这个场景内有高速奔跑的老鼠出现，被它碰到就会丢失一个回复剂。穿过16号废墟之后来到アリスドーム，和长老对话之后进入地下，之后顺着路来到前方触发BOSS战。

ガードマシン	HP：1200
ビット	HP：200

如果直接攻击BOSS本体的话，就会遭到强力的反击，所以应该先攻击一旁的两个ビット，打倒ビット之后再对本体攻击即可。注意一定回合之后ビット会复活，之后仍要击破复活的ビット，如此反复即可。

打倒BOSS之后，得知老鼠身上藏有打开机关的密码，之后在下一个地图内会出现一直老鼠，跟上去按A键即可抓住，之后得知要按住L＋R键不放再按A键即可打开机关。之后来到地下入口处发光的机器附近打开机关即可。之后进入最深处可以触发剧情得知下一步将要去的地点。回去和长老对话可以得到钥匙，之后朝北边的32号废墟进发。

来到32号废墟之后，调查摩托车后会发生剧情，之后要和乔尼比赛，当然，不进行比赛步行通过也行。之后到达大地图前往东南方的プロメテドーム。

在プロメテドーム最深处调查损坏的机器人会发生剧情，给它起名为罗伯之后，要选择玛鲁或鲁卡任意一人留下，之后前往北侧的工场遗迹。

不思议の国の工场迹

来到工场遗迹之后首先调查入口附近的控制台，之后即可解除右边传送带的机关。接着乘坐右侧电梯来到地下，调查控制台上获得密码。接着返回入口处乘坐左侧的电梯，沿路打倒敌人，到达最深处的控制台上输入之前获得的密码即可发生剧情，之后是BOSS战。



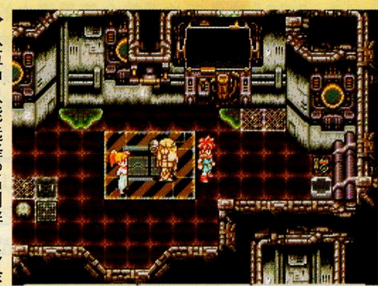
←游戏的画面制作的还算不错，基本上保持了原作风格。

Rシリーズ×6	HP：150

由于BOSS排列在一起，所以只要对中央的敌人使用回转斩就能一次攻击3名敌人，让玛鲁和鲁卡负责回复，主角专心攻击即可。只要使用两次回转斩大概就能击倒敌人，所以最多攻击4次即可获得胜利。需要注意的是，如果留下一名敌人没有打倒的话，敌方就会使出自爆攻击，所以尽可能同时击倒敌人为上。

时の最果て

打倒BOSS之后发生剧情，之后进入“时の最果て”。和最深处的老人对话之后，朝上方的门进发。之后和一名NPC对话，按照提示从门的地方顺时针走3圈即可习得魔法。之后再回去和老人对话，即可被传送到1000年的メディーナ村。



→队伍中只能选择3名同伴，多余的同伴只能选择待机。

魔の村の人々

首先在民家内触发剧情，之后经过西边的小屋来到北方的洞窟。注意在这个洞窟内出现的敌人比较怕魔法，在洞窟深处首先要和两个魔王的手下战斗，之后是BOSS战。

ヘケラン	HP：2000

物理攻击基本上无效，所以还是以魔法攻击为主。注意敌方挑拨的时候，如果我方攻击的话就会受到全体判定的反击。如果MP不足的话就使用エーテル等道具回复，稳扎稳打才是上策。

打完BOSS从深处的传送点传送到トルース村附近。之后经过リーネ广场深处传送到时の最果て之后从左上方的传送点进入中世纪的世界。

现れた传说の勇者

朝ガルディア城南方的ゼナンの桥进发，和队长对话，之后再回到ガルディア城和厨师对话可以得到ハイパーほしにく，再回去和队长对话即可发生剧情，之后是BOSS战。

ジャンクドラガー(上)	HP：960
ジャンクドラガー(下)	HP：800

BOSS上部位的弱点是水和冥，下部位的弱点是天和火，注意如果使用弱点以外的属性攻击的话将会被BOSS吸收。建议先集中用物理攻击击破BOSS的下部位，然后再用物理攻击或魔法攻击上部位即可。敌人的攻击也非常强劲，最好能保证全员HP在100以上。

タータとカエル

在サンドリノ村打听勇者的情报，之后来到パレポリ村西北方的青蛙森林。这个森林只有朝北的一条路，从森林深处可以进入青蛙的家，之后即可触发剧情。再次回到サンドリノ村朝东边的デナドロ山进发，沿路前进不久即可进入一个洞窟，调查洞窟中的剑即可发生BOSS战。

グラン	HP：1000
リオン	HP：1000
グランとリオン	HP：3600

由于是两次连续战斗，最好事先做好准备，开始先打倒グラン和リオン任意一人即可，敌方的实力也不算太强，小心敌方的混乱攻击即可。不过敌人合体之后将会变得非常难缠，敌方蓄力准备使用龙卷风的时候只要主角使用かまいたち即可取消敌方的效果，如果会アイスソード或ファイアソード特技的话就会轻松许多。如果觉得MP不够的话，多准备一些エーテル或许更好。

回到パレポリ村和タータ对话，之后再前往青蛙之家。和青蛙对话之后调查发光的地方即可得到グランドリンのつか，之后回到现代的メディーナ村，剧情结束之后和时の最果て里的老人对话之后即可传送到原始世界。

赤い石 めずらしい石

传送到原始世界之后会有强制战斗，之后跟着艾拉一起前往东边的イオカ村。来到西北方酋长的帐篷，和艾拉对话之后即可开始宴会，剧情结束之后艾拉成为伙伴。



攻略研究

足迹!追迹!

来到イオカ村南方的迷之森林，和入口处的奇诺对话之后沿路向东边行走，穿过森林到达大地图画面之后即可前往恐龙人アジト，见到记忆点之后前方就是BOSS战。

ニズベール	HP：4200

开始基本上任何攻击对BOSS构不成伤害，所以应该使用**サンダー**来让敌人触电，之后即可放心攻击BOSS，此外，触电中BOSS不会攻击，可以用来抓紧实机回复HP。不过，一旦触电解除之后BOSS就会使用强力的放电攻击，这一点非常头疼。所以，最好在我方HP充裕的情况下再使用**サンダー**让BOSS触电即可。

回到メディーナ村返回现代，和ボッシュ对话即可把グランドリオン修好，之后前往中世纪和青蛙对话。

战え!グランドリオン

来到青蛙之森和青蛙对话之后它会再次成为伙伴，之后可以前往时の最果て让青蛙习得魔法。之后前往フィオナの小屋东边的魔岩窟。进入洞窟之后发生剧情，沿路穿过洞窟即可，接着来到魔王城入口又是剧情。

决战!魔王城!!

本章魔王城内的迷宫比较复杂，首先上楼梯，之后从左侧的道路前进，获取深处的宝箱之后再返回入口从右侧的道路前进。接着，获得全部宝箱之后返回分岔路口调查记忆点即可发生剧情，再次回到左侧道路深处和中央的女子对话会发生战斗，之后ソイソー会登场，下面是BOSS战。



ソイソー(空手)	HP：3200
ソイソー(刀)	HP：5200

空手状态的BOSS基本上没有什么难点，攻击力也不算太高，属性攻击对BOSS基本上没什么特效，所以还是以物理攻击为主吧。BOSS处于空手状态时可以用来节省MP，BOSS装备刀的话就会使用强力的范围攻击，所以最好指派一名角色全力负责回复即可。BOSS的HP所剩不多的时候就会反击我方，差不多能对单体构成100点左右的伤害，这一点必须留意。

装备ソイソー刀之后回到分叉路口从右边的道路前进，和被宝箱包围的小孩对话之后会发生战斗，之后进入深处再次进行BOSS战。



←在大地图中，玩家所扮演的角色是用小人物比例显示的。

マヨネー	HP：4120

这个BOSS能够使用各种异常状态攻击，非常难缠，毒和睡眠等状态可以不必着急解除，但是如果中了混乱或暗黑状态的话一定要赶快用万能药解除。战术方面，对付这个BOSS只要集中用物理攻击即可，指派一名同伴专心负责回复。好在这个BOSS的攻击力不算太高，只要注意即时接触异常状态即可。注意BOSS的HP所剩不多的时候会使用全体攻击。

在マヨネー消失的地方调查可以得到“マジックカプセル”。之后回到分叉路口调查记忆点即可传送到下一个地图。接着是漫长的迷宫，最深处又是BOSS战。

ビネガー	HP：1000

攻击BOSS本体的话就会受到反击，所以基本上无法对BOSS构成伤害，只要攻击旁边的机关打开陷阱让BOSS掉下去即可。这一战没什么难度。

在右侧的记忆点保存记录之后，调查左侧的记忆点即可传送到下一块地图。接下来是强力的BOSS。

魔王	HP：6666

对付这个BOSS普通攻击基本上无效，如果给BOSS构成伤害的话对方会使用防护罩，之后会用对应的属性反击我方。注意使用グランドリオン攻击的话能够使BOSS魔法防御下降，再结合BOSS的弱点属性集中攻击即可。BOSS的HP过半时会解除防御状态开始使用魔法，此时即可使用物理攻击。不过注意之后BOSS只会使用ダークマター技能攻击我方，建议时刻保证全员的HP为全满状态。

気がつけば原始

打倒BOSS之后再次回到原始时代，接着前往イオカ村北边的遗迹，之后来到ラルバ村触发剧情，剧情结束进入东北方的プテランの巢，在最深处触发剧情之后艾拉会成为伙伴，之后来到大地图西南方的ティラン城。

大地のおきて

沿路前进，到达牢房打开机关救出奇诺，之后追赶奇诺到下一块地图，在分岔路处从左边走，右边是死路只有一个回复剂。来到一处传送点，继续前进不久后见到记忆点记录之后就是BOSS战。



→此处打倒妖怪变化的修女之后，右边有隐藏的房门。

ニズベールR	HP：4200

注意攻击BOSS之后，它的防御力就会提升，多以最好使用天属性的攻击来降低BOSS的防御力。注意使用3次天属性攻击之后BOSS就会使出全体放电攻击，所以一定要算清攻击的次数及时回复己方的HP。集中使用伤害较大的技能攻击BOSS即可。

接着进入一个有3个机关的房间，上面的机关是控制记忆点出现，左边的是陷阱，右边的机关则是与敌人直接进行战斗。接着打开中间房间内的机关。等待剧情结束之后进入下面的房间就是BOSS战。本关的迷宫难度不是很大。

アザーラ	HP：2700
ブラックティラノ	HP：10500

注意如果不事先击倒アザーラ的话就无法给ブラックティラノ构成伤害，所以一定要优先集中攻击アザーラ。不过物理攻击与天属性基本上对アザーラ无效，建议使用其他属性攻击为上。击倒アザーラ之后ブラックティラノ的防御状态就会解除，此时即可集中攻击。BOSS使出蓄力之后会出现5秒的倒计时，之后是强力的全体炎属性攻击，所以一定要及时回复HP。

剧情结束之后，进入传送点到达古代。

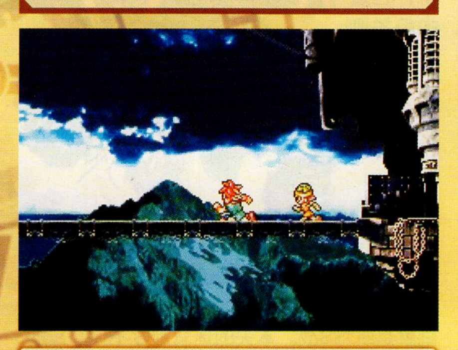
魔法の王国 ジール

到达古代的エンハーサ之后，和入口西北方的少年对话，接着按照东北、西北、入口的顺序调查书本即可出现隐藏的道路，之后穿过カジャール附近的洞窟来到ジール宫殿。来到ジール宫殿之后先到达东北方的萨拉的房间触发剧情，之后和回复点附近的NPC对话选择“はい”和“こっそり植える”之后来到中央深处的房间装饰上项链，之后来到左边魔神器的房间让项链吸收项链的魔力，再次回到中央的房间，接着进入女王的房间进行BOSS战。

攻略研究

ダルトンゴーレム	HP：7000

我方如果使用天属性攻击的话将会同样受到天属性反击，物理攻击也会同样受到强力的反击，所以一定尽量不要使用物理攻击。建议利用属性连携配合伤害值较高的特技攻击BOSS，注意BOSS临死的时候会使用强力的全体攻击。



とけよ封印 呼べよ岚

来到未来世界之后进入大地图アリスドーム南方的地下水道，途中有不少机关，调查之后都会发生战斗，接着不久就是BOSS战。

クロウリーさま	HP：500

以现在的级别对付这个BOSS基本上已经没有什么难度，这里就不费篇章了。

回到大地图画面之后前往监视者のドーム，一边调查发光点一边前进，在最深处的房间内得到シルバードー之后即可前往古代。在古代的地の民の洞窟深处进入ドロクイの巣，在这里深处又有BOSS战。

ドロクイつかい	HP：1200
ドロクイL	HP：5000
ドロクイR	HP：5000

ドロクイ使い的防御力非常高，ドロクイ又能够回复，所以建议优先击破ドロクイL和R为上。集中击倒1个ドロクイ之后对方就不会再使出X攻击等技能，剩下的就轻松许多了。对付剩下的BOSS如果有火属性或水属性的角色在的话将会非常轻松，集中使用强力的连携攻击即可。敌人的攻击力也不算太高，只要击倒ドロクイL和R之后削弱ドロクイ使い的防御力即可集中攻击。

なげきの山の贤者様

进入古代世界的なげきの山之后，会有北面和西边两条分支路线，先走北边的路尽头可以得到プラチナメット，之后再回到西边的路线前进，继续前进不久后即可发现记忆点，之后是BOSS战。

ギガガイア	HP：9500
两腕	HP：2000

虽然击破两腕之后BOSS就无法攻击我方，不过一定回合之后还会再生，所以集中攻击本体也不错。此外，两腕再生之后HP将会少量减少，而且两腕都存在的情况下对方还会使用强力的全体冥属性和火属性攻击，建议优先击破能够给本体回复HP的左手(画面右侧)。当然，如果在攻击力达到能够秒杀两腕的前提下就可以忽视回复集中攻击即可。

剧情之后和ボッシュ对话可以得到あかきナイフ，之后回到ジール宫殿。

天空で待つもの

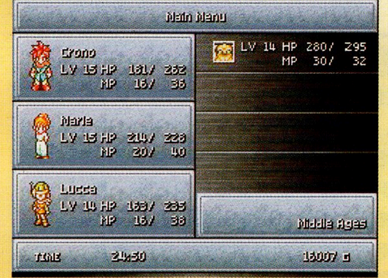
经过カジャール来到ジール宫殿中央深处会发生BOSS战，战斗之后会出现传送点到达海底神殿。

ダルトン	HP：3500

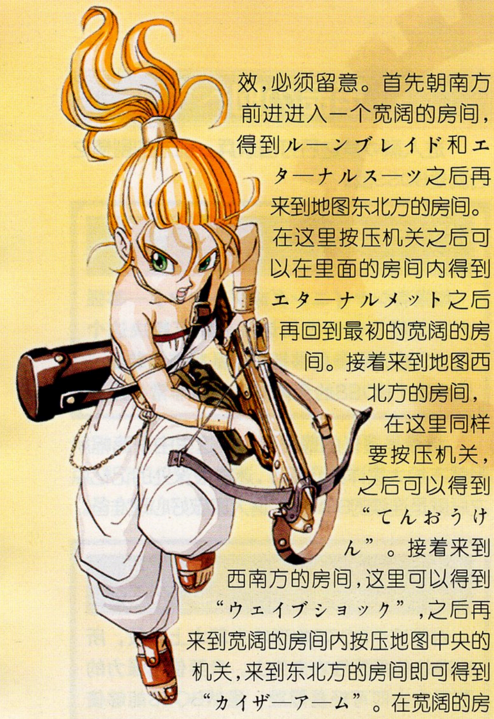
这个BOSS的HP比较低，并不是太难打，不过关键在于BOSS的HP所剩无几的时候会使用强力的全体攻击几乎能够令我方全灭，所以最低也要保证HP值在200点以上。

ラヴォスの呼び声

这里最好在队伍中让能够全员回复的罗伯或青蛙参战，推荐阵容为：主角、鲁卡、罗伯。这里出现的敌人只有相对应的一种属性攻击有



←菜单看起来非常有SE的风格，一眼就知道是SE的手笔。



效，必须留意。首先朝南方前进进入一个宽阔的房间，得到ルーンブレイド和エターナルスーツ之后再来到地图东北方的房间。在这里按压机关之后可以在里面的房间内得到エターナルメット之后再回到最初的宽阔的房间。接着来到地图西北方的房间，在这里同样要按压机关，之后可以得到“てんおうけん”。接着来到西南方的房间，这里可以得到“ウェイブショック”，之后再来到宽阔的房间内按压地图中央的机关，来到东北方的房间即可得到“カイザーアーム”。在宽阔的房间西边得到“ソニックアロー”之后，即可穿过西北方的窄道朝东南方前进，经过隐藏的道路可以得到“デーモンキラー”。回到最初的地图，朝南方前进，经过漫长的楼梯之后即可见到グラン和他对话，乘坐电梯下去之后会有杂兵3连战，离开电梯的地图之后，朝东边前进打开深处的机关，回到之前的地图朝西边前进再打开同样的机关，接着再回到上一个画面按压中央的机关，得到“エリクサー”之后就是记忆点。进入下一个房间内就是BOSS战。

Equipment			
Crono		HP	181/ 262
LV	15	MP	16/ 36
Attack	42	Defense	70
Strength	29	Accuracy	12
Speed	12	Magic	10
Evasion	13	Stamina	31
Magic Defense	24		
EXP	7263	Next level:	777

←角色的各种能力值，对战斗中都有不同的影响。

ダルトンゴーレム	HP：7000

这个BOSS以前也曾遇到过，所以在打法上基本上和以前相同，不要使用物理攻击，集中使用属性攻击即可。由于同时出现两个BOSS，最好派能够使用全体回复的罗伯或青蛙参战，集中使用属性攻击即可。

古代の新王

进入黑鸟号之前先到村庄里去一次，和广场上的长老对话之后即可触发剧情进入黑鸟号。进入这里之后所有装备都会消失，首先上楼触发剧情，再回到船内即可发现通风口。之后朝东边前进，在上和左边两条分支路处先朝北边前进，再第二个入口向左转，之后可以下楼打开宝箱得到自己的装备。回到通风口，朝西边走下楼即可到达广场。接着进入南边的房间找到自己丢失的金钱，回到东北方的房间和最西南方的房间取回其他两个同伴的装备。之后再朝北边移动，进入左边的房间内即可取回道具。之后来到这个房间深处，再朝西边前进即可触发剧情。剧情之后是BOSS战。



←主角进入穿越时空的光球中，被传送到另一个时代。

ダルトンR	HP：3500

这个BOSS如果使用属性攻击的话对方就会使用相反的属性反击我方，所以这一战最好不要使用属性攻击。好在这个BOSS的HP比较低，也没有什么威胁太大的招数，尽量保证HP能够承受BOSS的反击即可。

时の卵

来到北の峡之后，调查发光点即可发生剧情，在这里选择“はい”的话会和魔王进行战斗，选择“いいえ”的话即可让魔王成为同伴，之后进入起名画面。来到时の最果て，和老人对话之后即可进入未来世界。

回到未来世界的“监视者のドーム”，之后前往死の山，首先和人偶对话，然后会出现树木，只要藏在树后面就可以躲过强风。下面的地图内朝西边前进可以得到“マジックリング”，然后再爬山朝西北方前进到达下一张地图。东南方有记忆点，进入西北方的房间之后就是BOSS战。

攻略研究



→刚开始游戏时，主角被老妈叫醒的画面。

プチラヴォス	HP：4000

这个BOSS有嘴巴和外壳两个部位，注意如果攻击外壳的话就会受到强力的全体判定反击，所以注意千万不要使用范围攻击特技。集中攻击BOSS的嘴巴，使用强力的特技尽快击破即可。这个BOSS能够使用睡眠和混乱等各种异常状态特技，而且每隔几个回合之后就会使用全体攻击，建议派能够全体回复的同伴出战。

战斗之后从右边的宝箱里可以获得“ギガパワーアーム”，之后继续前进，调查发光点即可打开新的道路，之后返回记忆点所在的地图，从新的道路上前进。之后朝北边前进，从宝箱里得到“めいおうのかま”之后会再次和プチラヴォス进行战斗，之后在下一个场景里打开西边的宝箱得到“やしゃ”之后即可向南前进。继续前进见到记忆点之后可以得到“ダークヘルム”，之后朝北边前进又会和プチラヴォス战斗，胜利的话即可到达右上角的地图。之后得到右边的“わすれずのぼうし”之后继续朝北边前进即可发生剧情，之后主角复活。接下来回到时の最果て，和老人对话之后得知下一步该去的场所。

之后会出现若干个分支路线，根据玩家选择的路线不同，最后的通关结局也会受到影响。当然，直接进入黑の梦和ラヴォス进行战斗也行。

运命の时へ

进入黑の梦之后打倒杂兵，前方的剧情之后就是BOSS战。

メガミュータント(上)	HP：4600
メガミュータント(下)	HP：3850

如果有シャイニング或ダークマター等强力的范围攻击特技的话轻易即可解决这个BOSS,建议装备能够抵抗混乱状态的装备，因为这个BOSS的全体混乱攻击非常头疼。

接着是漫长的最终迷宫，这里由于篇幅所限就不给大家详细介绍了，迷宫最深处的记忆点之后就是连续的BOSS战，请大家做好心理准备。

ギガミュータント(上)	HP：5800
ギガミュータント(下)	HP：4950

对付这个BOSS物理攻击基本上无效，所以建议使用属性攻击为上，只要使用强力的范围攻击即可轻易取胜，虽然BOSS能够使用附加毒状态的攻击，可以不做理会集中攻击即可。

打倒BOSS之后继续前进会有传送点，之后按压一次电梯右侧的机关。几次杂兵战之后会出现记忆点，之后从左边得到“スピードカプセル”即可到达深处进行BOSS战。



←游戏自带双语言对话，可以在菜单中调回日文。

テラミュータント(上)	HP：7800
テラミュータント(下)	HP：20000

这个BOSS基本上物理攻击也无效，上部位会从下部位吸收HP,所以只要击倒BOSS任意一个部位即可结束战斗。建议用属性攻击集中攻击BOSS的上部位为上，敌人的攻击力也不算太高，只要有攻击力较高的强力特技的话本战也不难取胜。

打倒之后从两侧的宝箱里可以得到“しろいいし”和“ラストエリクサー”，继续朝北前进的话仍是BOSS战。

プチラヴォスR	HP：10000

不要攻击BOSS的外壳，否则将会受到强力的反击，所以本战中尽量避免使用范围攻击技能，敌人的攻击力也比较高，最好能够派可以使用全体回复的角色出战，配合连携攻击集中攻击BOSS的嘴巴即可不受到反击轻松取胜。

继续前进在尽头会和ウォール进行战斗，打倒之后即可出现记忆点，之后是连续BOSS战，建议让青蛙和艾拉加入队伍为上。

ジール	HP：12000

战斗开始之后对方会使用特技让我方全员的HP变成1，此时只要使用艾拉和青蛙的特技即可给BOSS构成大伤害。此外，我方HP变成1之后BOSS指挥使用单体攻击，所以只要及时回复HP便可以轻松取胜。

まじんき	HP：18000

对付这个BOSS只要静静等待BOSS露出弱点之后再集中攻击即可,否则用物理攻击的话会提升BOSS的防御力,用属性攻击会提升BOSS的攻击力。遵守这个原则即可轻松取胜。

ジール(颜)	HP：20000
ジール(左手)	HP：28000
ジール(右手)	HP：28000

攻击BOSS左手的话将会被吸收MP,攻击右手的我方的HP会变成1,所以基本上无法击破BOSS的双手,集中攻击BOSS头部即可。途中HP陷于危急的话不要吝惜道具即时回复即可,BOSS的攻击技能基本上都是全体判定,如果我方MP不足的话要赶快使用道具回复MP,再配合连携技集中攻击BOSS头部。

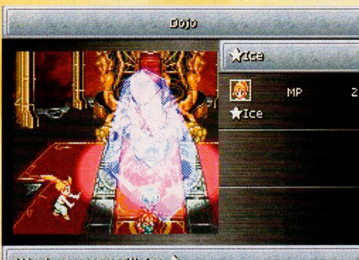
星の梦の终わりに

打倒ジール之后就是和ラヴォス的战斗，不过在战斗之前要和之前所遇到的BOSS进行10连战，顺序依次是：ドラゴン战车→ガードマシン→ヘケラン→ジャンクドラガー→グラン和リオン→ニズベール→魔王→アザーラ和ブラックティラノ→ギガガイア→ラヴォス本体。

ラヴォス	HP：10000

这个BOSS能够使用全体混乱技能,所以最好能事先装备抵抗异常状态的装备。BOSS经常会使用全体技能攻击我方,偶尔也会使出单体,本战并没有什么难度,留意己方的HP集中攻击即可。

之后进入ラヴォス体内的话可以看见记忆点和传送回到时の最果て的传送点，继续前进的话就是最终BOSS战。



←使用各种魔法的时候，也会有华丽的演示动画。

ラヴォス	HP：20000
ラヴォス（左腕)	HP：12000
ラヴォス(右腕)	HP：8000

BOSS能够使用解除我方状态防御的技能,而且攻击多为全体判定,建议首先使用シャイニング等全体攻击技能优先击破BOSS的双手。因为BOSS的左手能给本体回复HP,如果不事先击破的话就无法给BOSS本体构成伤害。击破双手之后BOSS会强化，能够使用使用提升攻击力和威力绝大的炎属性攻击，必须小心。

ラヴォスコア	HP：30000
ラヴォスビット(人型)	HP：10000
ラヴォスビット(左)	HP：2000

建议首先击破能够全体回复的ラヴォスビット左部，注意属性攻击将会被吸收，集中使用物理攻击即可。之后ラヴォスコア的防御将会解除，趁机攻击即可。注意一定时间之后ラヴォスビット左将会复活，之后ラヴォスコア又会张开防御，ラヴォスビット人型可以不做理会，集中攻击复活的ラヴォスビット左，以此反复即可。由于这是最后一场战斗，所以不必吝惜道具,尽情使用ラストエリクサー等强力道具吧。敌人的攻击具有全体判定,而且物理攻击、属性攻击还会附加全体随机异常效果,如果中了某些不影响战斗的异常可以不做理会。

创世法典是由MATRIX制作的一款立异新颖的原创ARPG游戏。游戏中玩家使用预言书这个系统来进行战斗、收集、组合。这个系统是整个游戏的最大亮点，告别了以往那种敌人等级或数据固定的模式，不光是战斗时对敌人可以进行编辑，自己的武器、防具、道具都可以进行编辑，甚至连遇到的NPC角色都可以。这个系统的组合比较灵活多变，但在这之中也有一些固定的搭配，这期我们将给大家列出这些固定搭配的组合，毕竟反复翻看预言书上的组合还是太累了，主要不能按页数直接翻看，系统上还有很大的提高空间啊。

NDS
创世法典
ARPG ●MMV●2008年11月1日 ●1-4人/5040日元●1Gb

预言书全部固定搭配列表一览

武器——剑类

名称	攻击力	组合方法
ソード	20	——
历战の剑	50	铜×2,病×2
破灭の 历战の剑	50	炎×1,暗×1,铜×2,望み×1,正义×1,病×2
グラディウス	70	炎×1,铁×3,正义×1
斗士の剑 グラディウス	70	炎×2,铁×3,正义×1,犬×1
カレイラの剑	80	铁×2,正义×2,犬×2
一般兵用 カレイラの剑	80	铁×2,正义×2,自由×2,犬×2
ブラックサーベル	100	暗×3,铁×2,蛇×1
恶魔の剑 ブラックサーベル	100	暗×3,铁×2,运命×1,蛇×2
ジェネラルソード	185	铁×3,铜×1,正义×3,犬×1
武骨なる剑 ジェネラルソード	185	石×1,铁×3,铜×1,正义×3,望み×1,犬×1,虫×1
ルーンブレード	120	炎×1,森×1,冰×1,雷×1,铁×2,知惠×2
魔法の剑 ルーンブレード	120	炎×1,森×1,冰×1,雷×1,铁×2,知惠×2,望み×1
ゼノンクロス	140	银×3,正义×3,名声×1,富×2
圣王剑 ゼノンクロス	140	光×3,银×3,正义×3,名声×2,富×2
ヴァイゼルガンド	200	铁×2,铜×1,银×2,运命×3,望み×1
邪なる剑 ヴァイゼルガンド	200	暗×4,铁×2,铜×1,银×2,运命×3,望み×1,蛇×1
エクスカリバー	170	光×3,铁×1,银×2,正义×3,运命×1
圣なる剑 エクスカリバー	170	光×3,铁×1,银×2,正义×3,运命×1,望み×3,鸟×1
クサナギ	180	森×3,光×1,铁×1,金×1,富×1,蛇×4
秘宝の剑 クサナギ	180	森×3,光×1,铁×1,金×3,富×2,蛇×4
圣冥霸道	240	森×2,冰×2,铁×1,银×3,运命×2,知惠×2
隐されし剑 圣冥霸道	240+123	森×2,冰×2,石×1,铁×1,银×3,金×1,运命×2,知惠×2,虫×2
ジェネシス	160	光×2,暗×2,金×5,运命×1,知惠×1,望み×1
天地创世剑 ジェネシス	160	炎×1,森×1,冰×1,雷×1,光×2,暗×2,金×5,运命×1,知惠×1,望み×1

武器——刀类

名称	攻击力	组合方法
カタナ	25	——

武器——刀类		
名称	攻击力	组合方法
シミター	60	铜×4,鱼×1
三日月刀シミター	60	光×1,暗×1,铜×4,鱼×1
ショテル	85	铁×3,蛇×3
屈曲の刀ショテル	85	铁×3,自由×2,蛇×3
备前长船	95	光×2,银×5
优秀な刀备前长船	95	光×3,银×5,富×2
マンティスブレード	98	铜×3,猫×2,虫×4
毒牙の刀 マンティスブレード	98	铜×3,病×3,猫×2,蛇×2,虫×4
鬼切	90	银×7,正义×1
裁きの刀鬼切	90	雷×3,光×2,银×7,正义×1
村正	190	暗×2,铁×4,运命×4,病×2
妖の刀村正	190+86	暗×2,石×1,铁×4,运命×4,病×2,犬×2

武器——突剑		
名称	攻击力	组合方法
レイピア	25	——
ブラックフェザー	195	暗×2,铁×1,望み×1,鸟×3
亲友の突剑 ブラックフェザー	198	炎×1,森×1,冰×1,雷×1,暗×2,铁×1,望み×1,鸟×3,犬×1,猫×1
イシキバツンツン	170	森×2,石×3,自由×1,犬×2
狩人の突剑 イシキバツンツン	170+83	森×2,石×3,自由×1,知惠×1,鸟×2,犬×2
フランベルジュ	105	炎×4,石×1,铁×1,银×1,蛇×2
火柱の突剑 フランベルジュ	105	炎×5,石×1,铁×1,银×2,蛇×2
アサシンダガー	100	暗×4,铁×1,虫×3
暗夜の突剑 アサシンダガー	100	暗×4,铁×1,蛇×2,虫×3
ライトニング	150	雷×3,石×1,铁×2,银×2
电光石火突剑 ライトニング	150	雷×5,石×1,铁×2,银×2
オートクレール	120	银×4,知惠×4
明净の突剑オートクレール	120	冰×1,光×1,银×4,正义×1,知惠×4,鱼×1
デュランダル	110	金×1,正义×5,运命×2
光条の突剑 デュランダル	110	炎×1,光×3,金×1,正义×5,运命×2

武器——大剑		
名称	攻击力	组合方法
大剑	30	——
ダインスレフ	60	暗×1,铁×6,望み×1,病×1
重厚なる大剑ダインスレフ	60	暗×1,铁×6,望み×3,病×1
アンワール	150	铁×1,银×3,金×1,病×2,富×1,猫×1,蛇×2
宝砂の大剑アンワール	150	铁×1,银×3,金×2,病×2,富×1,猫×1,蛇×2
レーヴァテイン	180	炎×2,铁×2,银×2,金×1,运命×1,自由×1,病×1
终焉の大剑レーヴァテイン	180	炎×2,雷×1,暗×1,铁×2,银×2,金×1,运命×2,自由×1,病×1,蛇×1

武器——锤类		
名称	攻击力	组合方法
ハンマー	55	——
グランドハンマー	160	森×2,石×4,自由×1
巨人のグランドハンマー	160	森×2,石×4,自由×1,知惠×1
フォレストハンマー	190	森×5,石×1,鸟×3
大地のフォレストハンマー	190	森×5,石×1,鸟×3,蛇×2,虫×2
ミョツルニル	270	雷×4,石×1,正义×4,自由×3
雷神のハンマー ミョツルニル	270+83	雷×4,石×1,正义×4,运命×1,自由×3,望み×1,猫×2

武器——斧类		
名称	攻击力	组合方法
アックス	60	——
アイアンビーク	195	铁×4,鸟×3
两断の斧アイアンビーク	195	雷×3,铁×4,鸟×3,虫×2
サイクロプス	240	雷×2,铁×1,银×1,运命×3,望み×4
匠の斧サイクロプス	240+93	雷×2,铁×1,铜×2,银×3,金×1,运命×3,望み×4

武器——棒类		
名称	攻击力	组合方法
メイス	65	——
鬼金棒	210	炎×2,暗×3,铁×4
粉碎のメイス 鬼金棒	210	炎×2,冰×2,暗×3,石×3,铁×4,虫×1
ヘカトンケイル	285	铁×1,银×1,运命×3,蛇×3,虫×3
百王のメイス ヘカトンケイル	285+91	光×1,铁×1,银×1,金×3,运命×3,病×1,蛇×3,虫×3

武器——爆弹		
名称	攻击力	组合方法
爆弹	155	——
ナパームボム	280	炎×3,石×2,铁×2
烧尽の爆弹 ナパームボム	280	炎×4,石×3,铁×2
カレイラボンバ	380	炎×3,石×3,铁×1,正义×3
爆沉の爆弹 カレイラボンバ	380	炎×3,石×3,铁×1,正义×3,名声×2,虫×2
ダイナマイト	340	炎×5,石×1,铁×1,虫×3
爆破の爆弹 ダイナマイト	340	炎×5,石×3,铁×1,虫×3
バレルボム	150	——
リモコンバレル	120	炎×1,石×1,铁×1,知惠×1,望み×1,蛇×3,虫×4
爆炎のタル リモコンバレル	120	炎×1,光×4,石×1,铁×1,知惠×1,望み×1,蛇×3,虫×4
ハオチィソウル	335	炎×4,森×3,石×1,铁×1,知惠×4
爆碎のタル ハオチィソウル	335	炎×4,森×3,石×1,铁×1,知惠×4,鸟×2,虫×1
精灵核裂弹	400	炎×3,森×3,冰×3,雷×3,石×1,铁×1
炸裂のタル 精灵核裂弹	400+103	炎×3,森×3,冰×3,雷×3,光×2,石×1,铁×1

武器——飞刀		
名称	攻击力	组合方法
飞刀	10	——
手里剑	40	暗×2,铁×1,鸟×1,蛇×2,虫×3

武器——隐密的飞刀		
名称	攻击力	组合方法
手里剑	40	暗×2,铁×1,知惠×2,鸟×1,蛇×2,虫×3
トマホーク	75	雷×2,铁×3,自由×1,鸟×4,虫×1
风切る飞刀トマホーク	75	森×3,雷×2,铁×3,自由×1,鸟×4,虫×1
影牙	70	暗×5,铁×1,鸟×3,虫×2
见えざる飞刀影牙	70	雷×1,暗×5,铁×1,鸟×3,鱼×3,蛇×1,虫×2

武器——弩类		
名称	攻击力	组合方法
ボウガン	15	——
アルバレスト	105	铁×3,银×3,正义×3,鸟×1
强化型ボウガンアルバレスト	105	炎×1,石×1,铁×3,铜×1,银×3,正义×3,鸟×1,犬×1
アイスボルト	70	冰×4,雷×1,铁×1,正义×3,鸟×1
冻てつくボウガンアイスボルト	70	冰×4,雷×1,铁×1,银×1,正义×3,鸟×1,鱼×3

武器——铳类		
名称	攻击力	组合方法
铳	20	——
ブランダーバス	125	石×4,铁×1,金×2,正义×3,鸟×1
乱を呼ぶ铳ブランダーバス	125	炎×3,石×4,铁×1,金×2,正义×3,鸟×1
ドラグーン	120	雷×1,铁×1,正义×5,名声×1,鸟×3,蛇×2
魂贯く铳ドラグーン	120	雷×1,铁×1,金×2,正义×5,名声×1,富×1,鸟×3,蛇×2

武器——盾类		
名称	攻击力	组合方法
盾	1	——
ナイトシールド	60	铁×3,名声×3,犬×3
忠诚の盾 ナイトシールド	60	雷×1,铁×3,正义×1,名声×3,犬×3
スパルタンガード	100	铁×3,正义×3,名声×1,自由×2,犬×1
强固なる盾 スパルタンガード	100	冰×1,石×1,铁×3,正义×3,名声×1,自由×2,犬×1,虫×1
ガーディアン	110	铁×5,正义×4,名声×1,犬×1,虫×1
幅广き盾 ガーディアン	110	森×1,光×1,铁×5,正义×4,名声×1,望み×1,犬×1,虫×1
イージス	160	石×1,铁×1,银×2,名声×3,知惠×3,蛇×1
轻やかな盾イージス	160	雷×1,光×1,石×1,铁×1,银×2,名声×3,知惠×3,鸟×2,蛇×1,虫×1

防具——帽子		
名称	组合方法	效果
帽子	——	MP消耗量降低，大致减少10%。
三角帽子	冰×1,正义×3,知惠×5	MP消耗量降低，大致减少20%。
勇者の帽子	光×4,正义×5,望み×3	攻击力上升（+5）MP消耗量降低，大致减少10%
蚁の触觉	铁×1,虫×11	放入虫属性进去后提高攻击力，放进一个格+1，初期默认+11。
王者の冠	金×3,正义×3,名声×3,知惠×2,富×5	MP消耗量降低，大致减少30%

防具——头盔		
名称	组合方法	效果
兜	——	攻击敌人时不会被反弹
战士王国の兜	铁×2,银×4,正义×3	攻击敌人时不会被反弹
炎の角	炎×7,自由×3,猫×2	火精灵的魔法效果2倍，放入炎属性的攻击力增加，每加一格+1，初期默认+7。
传说の兜	银×7,名声×4,运命×5	攻击力+5，攻击敌人时不会被反弹

防具——发饰		
名称	组合方法	效果
发饰り	——	礼物的效果上升+1
リボン	光×4,运命×4	礼物的效果上升+2
森の花饰り	森×7,鸟×5	森精灵魔法效果2倍，放入森属性的攻击力增加，每加一格+1，初期默认+7。
猫耳	铁×1,猫×11	放入猫属性的攻击力增加，每加一格+1，初期默认+11。

防具——头带		
名称	组合方法	效果
钵卷	——	攻击力上升(+8)
力の羽饰り	森×5,石×5,鸟×6	攻击力上升(+13)

防具——面部		
名称	组合方法	效果
メガネ	——	容易出会心一击（概率提升10%）
精灵封印具	雷×5,运命×4,病×3	雷精灵魔法效果2倍，放入雷属性的攻击力增加，每加一格+1，初期默认+5。
魔力のメガネ	森×3,正义×1,知惠×4,望み×4	容易出会心一击（概率提升20%）

攻略研究

防具——胸甲		
名称	组合方法	效果
胸当て	——	回复物品效果上升（回复量+1）
战士の胸当て	炎×1,铁×4,正义×4	回复物品效果上升（回复量+2）
漆黑の铠	暗×4,铁×1,银×4,知惠×3	回复物品效果上升（回复量+1）攻击力+1
传说の铠	光×5,铁×1,银×3,金×3,名声×4	回复物品效果上升（回复量+2）攻击力+5

防具——腰带		
名称	组合方法	效果
ベルト	——	打倒敌人后获得经验值增多
达人の帯	石×4,正义×3,蛇×1	打倒敌人后获得经验值增多
射手のベルト	光×5,自由×1,鸟×4	飞刀、弩枪、铳的威力上升，增加20
王者のベルト	炎×1,金×4,名声×5,富×6	打倒敌人后获得经验值增多，攻击力+5
犬の尾	铜×1,犬×11	放入犬属性的攻击力增加，每加一格+1，初期默认+11
蛇の尾	铜×1,蛇×11	放入蛇属性的攻击力增加，每加一格+1，初期默认+11
鱼のひれ	铜×1,鱼×11	放入鱼属性的攻击力增加，每加一格+1，初期默认+11

防具——翼		
名称	组合方法	效果
翼	——	移动速度上升。
自作ブースター	炎×5,铁×1,自由×7,知惠×3	移动速度上升，约为平时1.5倍。
冰の翼	冰×7,望み×3,鸟×2	冰精灵魔法效果2倍，放入冰属性的攻击力增加，每加一格+1，初期默认+7。
恶魔の翼	暗×7,运命×1,鸟×4	攻击力+5，移动速度上升。
白い鸟の翼	铜×1,鸟×11	放入鸟属性的攻击力增加，每加一格+1，初期默认+11，移动速度上升。

道具——面包				
名称	消耗MP	组合方法	效果	入手地点
パン	40	——	HP回复：2	ファナの家1F
キュアブレッド	60	炎×1,光×2,望み×2	HP回复：3	グラナ平原11
ホットケーキ	80	炎×6,光×3	HP回复：6	ローアンの街 中心街

道具——饼干				
名称	消耗MP	组合方法	效果	入手地点
クッキー	30	——	HP回复：2	ビスの家
ワイルドクッキー	100	炎×5,自由×4	HP回复：8	猎师の道9
ゴールドクッキー	120	炎×5,金×2,望み×5	HP回复：11	ゲオルグ

道具——蛋糕				
名称	消耗MP	组合方法	效果	入手地点
ケーキ	50	——	HP回复：2	王女の部屋
クリームケーキ	50	冰×3,自由×3	HP回复：3	フランネル城 食堂
ドロテアーン	50	炎×3,名声×3	HP回复：3	王女の部屋

道具——瓶				
名称	消耗MP	组合方法	效果	入手地点
ビン	20	——	——	サミアドの牢狱
ポーション	60	光×1,暗×1,望み×2	HP回复：5	サミアドの牢狱
エリクサー	250	森×4,冰×3,运命×8	HP回复：20	ゲオルグ
果物ジュース	100	森×5,自由×2	HP回复：9	ファナの家1F
エルフの泪	120	森×3,运命×2,鸟×2	HP回复：11	町长の家1F
香水	120	冰×4,猫×3	——	ビスの家

道具——肉				
名称	消耗MP	组合方法	效果	入手地点
生肉	70	——	HP回复：4	猎师の道1
丸焼き肉	120	炎×3,自由×3	HP回复：11	东の砂漠17
高级ステーキ	200	炎×6,自由×3,名声×3	HP回复：18	エレオス山3

道具——人偶				
名称	消耗MP	组合方法	效果	入手地点
人形	20	——	——	ローアンの街 占い横丁
ぬいぐるみ	20	光×1,自由×1,望み×1	——	ファナの家2F
咒いの木雕り人形	40	暗×4,望み×1,病×1	——	ゲオルグ
アンティークドール	80	森×1,冰×1,运命×2,猫×2	——	ロマイオーニの家2F

道具——草				
名称	消耗MP	组合方法	效果	入手地点
草	40	——	——	ローアンの街 空家前
ねこじゃらし	20	森×1,望み×1,猫×2	——	ゲオルグ
ハーブ	70	森×3,自由×2	HP回复：5	东の巨木
药草	100	森×3,病×1,虫×2	HP回复：9	カムイの家
砂漠の花	200	石×3,望み×2,蛇×1	——	ローアンの街 中心街

全部花资料及入手方式

花名	花语	喜欢的人	元素	入手方式
カエンバナ	情热	グスタフ	火×2	グラナ平原1
モリノシズク	喜び	ルドルド	森×1	グラナトウム森林14
ヒムロマユリ	无垢	アンワール・ギム	冰×2	トルナツク冰洞6
アラシガサキ	英知	ナナイ・シルフィ・ヴァルド	雷×2	砂漠の街
マタタキソウ	まっすぐな气持ち	ドロテア	光×4	マステマの天空枪18
ヤミシズナ	恶意	ワーマン	暗×2	レルネア湿原8
セキトウ	素朴な魅力	レクス・ラウカメイヤ	石×1	グラナトウム高原
テッカソウ	勇敢	——	铁×1	城中庭
セイドウアヤメ	忍耐强さ	エエリ	铜×2	东の砂漠13
ハクギンツバキ	あなたを支える	ヒース	银×1	大鲛の颚3
コンゴウラン	完璧	シルフィ	银×1	ヒドウンメイア3
ユウシャノハナ	やり遂げる心	デュラン・ミーニャ	正义×1	グラナトウム森林4
ユメヒロクサ	广がる想い	ビス	名声×1	トルナツク冰洞18
サダメバナ	缲り返す想い	ゲオルグ	运命×1	地底湖アウエルヌス4
ノビノビソウ	身轻	アンワール	自由×2	バルガツツォ溪谷3
ヒラメキノクサ	一瞬のひらめき	ハオチィ	知惠×1	ヒドウンメイア
ノゾミナズナ	心跃る知らせ	ファナ	望み×1	兽の巣
ノコリガ	取り残された时间	アンワール	病×1	中央砂漠2
ガマグチソウ	支配	アンワール・双子	富×2	占い横丁
テンジンツバサ	何处までも届く心	——	鸟×1	猎师の道6
イヌボエクサ	追从	——	犬×4	道场前
ネコマワリ	气まぐれ	レクス・グリグリ	猫×1	深き森3
ウオコログサ	流れ行くままに	ナナイ	鱼×1	グラナ平原3
ジャジャバナ	执念	ナナイ・タワシ・オオリ	蛇×1	中央砂漠3
ムシノキ	仲良く一绪に	ヘレン・カムイ	虫×1	西の砂漠17
イシキリソウ	わけ隔てられた心	レクス	石×4	ワーグリス砦2
テッシンラン	自己爱	ゼノンバート	铁×2	中央砂漠13
ハジケリンドウ	あなたを突き放す	——	铜×1	エルオス山16
ギンカンムリ	思い出	レクス	银×2	レルネア湿原11
コンジキソウ	かがやく未来	——	金×3	ヒドウンメイア14

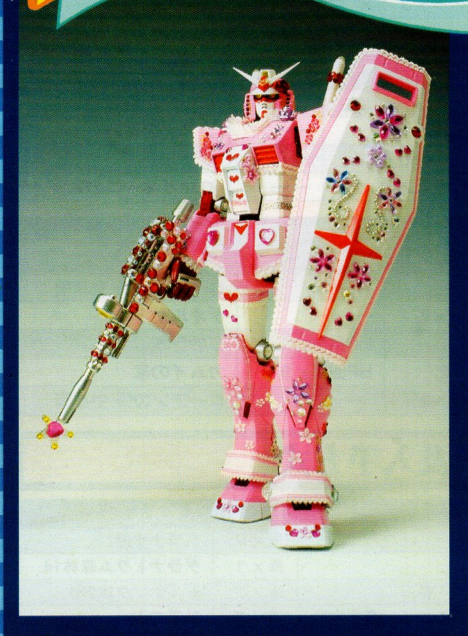
攻略研究

MD/SS/WS都有PC模拟器吗？（都有，SS还有官方的，但WS的目前不完美）
男，19岁，广东惠州市第四中学高三，QQ：262637912
广东 黄学睿 交友

PG贴图特搜队

□主持/翔武
□美编/伟哥

贴图特搜队和PSP美图秀两栏目合并。收录的图片在光盘中都可以找到，PSP壁纸还有一些栏目上没刊登的。



这是什么高达啊！闲到这种程度，想出这个东西的人自己不觉得雷么。

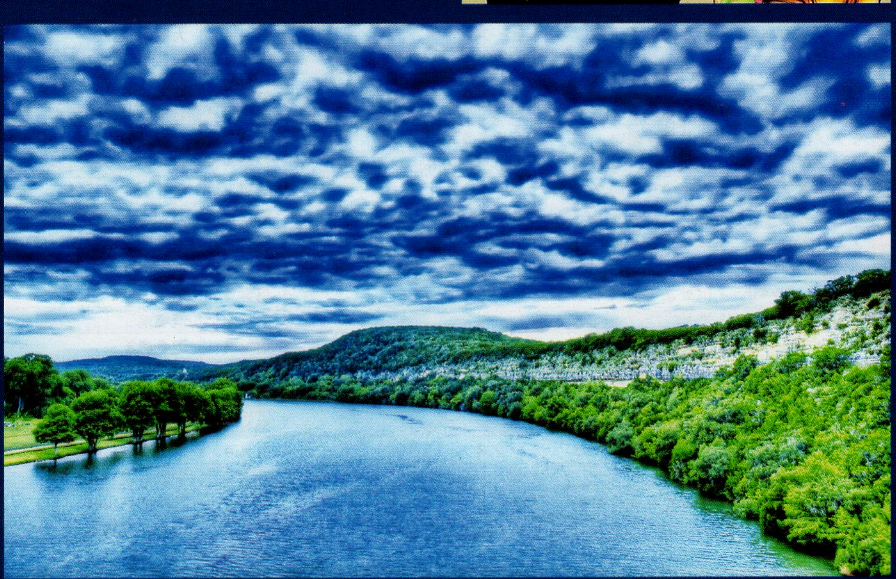
はい
いいえ

タイクーン王「さてバッツ君。サリサとレナのどちらと結婚したいかよく考えたかね？」

你想和萨丽莎结婚还是蕾娜？这不是DQ5！

这几位还能更有点出息么，太丢人了，太丢人了！





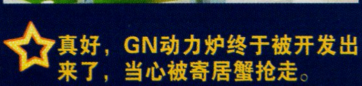
交友 陕西 王凯

便宜收购PSP上的头文字D的UMD。

男，20岁，陕西省西安市万寿中路16街坊19号楼，QQ597356938



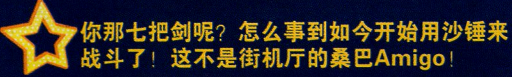



真好，GN动力炉终于被开发出来了，当心被寄居蟹抢走。



《FFT》中女性角色职业一览，看来看去还是阿古亚利斯看着最顺眼啊。不过公主那表情也太黑了吧。




你那七把剑呢？怎么事到如今开始用沙锤来战斗了！这不是街机厅的桑巴Amigo！



高达黑历史

文/月莺
责编/翔武
美编/伟哥

你才是人生的赢家，你们全家都是人生的赢家！《机动战士高达00》里面阿雷路亚和玛丽直奔幸福的剧情实在是太耀眼了，我代表皇小姐鄙视脱团的花心酒友："坐了四年铁板凳就了不起啊？"扯远了，近期阿月倒是玩了PS2的《机动战士高达00》，发现甚至不如NDS的有趣。主要是驾驶舱模拟ACT的高达游戏好的太多了，这个《机动战士高达00》总感觉有点粗制滥造，特别那个00系统，使得杂兵战就是乱摆遥感，然后考验按键节奏，这又不是音乐游戏。也许一开始感觉还好，但是重复几次之后就无聊得要命了。不过在动画的，名场面还原上还是不错的，FANS推荐。最后，天干物燥，小心火烛……锵……

ACE的肖像画

"最强超兵"阿雷路亚·帕普提兹姆



阿雷路亚·帕普提兹姆是《机动战士高达00》中的主角之一，作为私设武装组织天人的四名高达驾驶员之一活跃在动画之中。

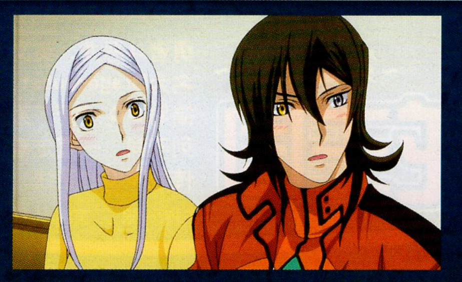
年幼时期的阿雷路亚是出身于人类革新联盟，作为孤儿被人类革新联盟的超人机关收养，并且进行脑量子波试验。经过一些改造成"超人"的试验后，阿雷路亚和一群孩子被列为了"失败的废品"，很可能被"处理"掉。于是阿雷路亚和一部分"废品"同伴结伴乘坐运输机逃离。可是他们没有目的地，经过长时间漂流，运输机上氧气和食物即将消耗光，阿雷路亚在残暴的第二人格哈里路亚的控制下杀死了其他孩子才得以继续生存。之后应该就是被天人组织发现，作为高达驾驶员培养。

哈里路亚是阿雷路亚被脑量子波改造后植入的第二人格，性格残暴嗜杀，经常在作战时出现，一直想证明他才是最强的超兵，而不是作为"废品"存在。区分两个性格的办法是阿雷路亚的时候头发盖着右眼，哈里路亚的时候头发盖着左眼，双眼颜色不同。不过这是《机动战士高达00》第一季的区分方式，在后来哈里路亚人格就因为眼睛受伤消失了。

哈里路亚作为战斗超兵，可以说是高达驾驶员中驾驶技术最好的人，其他人多少依靠着高达的性能。在第一季最后，阿雷路亚和哈里路亚把头发推成一个背头，这时候即使机体严重破损，还是打败了脑量子波能力很强的索玛和斯米尔诺夫。

阿雷路亚是可以说天人四名问题儿里面最乖的，但却不能代表他是一个"好人"。他和同是超兵的索玛有着"黑历史"。在第二季的一次意外，善良的斯米尔诺夫大佐放走了索玛，最终促成了阿雷路亚和玛丽（索玛的原人格）幸福的重





逢，然后两人迫不及待地来了个KISS，让找到他们的天人队员们出现了有趣的反映。

不过就是不知道，这个幸福是否会坚持到最后。玛丽真的能回避战争幸福的生活下去吗？这个只能让时间来回答。

黑历史的真相

月莺和翔武的杂谈会十一回目

月莺■ 这个月开始的《高达00》在剧情上真是紧凑啊。我看是看不惯沙慈的那个傻样。不过他最终还是保持了不使用武器的“坚持”，因此也没向自己“前”女友路易丝下毒手。看来坐高达是轮不到他了，现在跑去修高达了。

翔武■ 这个纠结的人看着就想抽一顿啊，害了那么多人，还想装清高逃避责任。

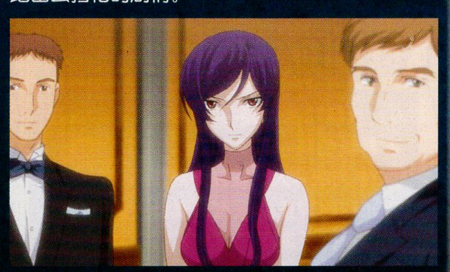


月莺■ 他莫明其妙的行为害了不少反政府武装的人。如果他是支持政府派也无可厚非，可是他又左右不定，只是很单纯的厌战。莫非厌战就能乱来吗？他还是太不成熟。算了，这个脑残的小伙子得慢慢等他想通。这次最精彩的内容还是我们的好好先生阿雷路亚搞出来的啊！

翔武■ 我早说过在这一季看好阿雷路亚吧。算是几个人里面第一个达到自己愿望的人了，终于能和玛丽在一起了，不枉他在凳子上坐了4年。

月莺■ 有先见之明，虽然我也这么认为，不过没想到居然那么快。这4年值了，让阿雷路亚成了人生的赢家。玛丽苏醒后索玛的人格暂时消失了，可怜啊，无口的索玛最萌！话说这阿雷路亚能够这么顺利的抱玛丽回家，还是多亏了熊叔啊！阿雷路亚希望熊叔发誓不再让玛丽参与战争的情节曾经在《高达SEED命运》里面发生在飞鸟真、史戴拉和再生的穆的身上，只是结局可是完全不一样。俄罗斯的大叔是个好人命啊，帮阿雷路亚把索玛MM养温顺了，阿雷路亚就抱回家了。大叔太可怜了，我深深同情他。

翔武■ 大叔是好人，帮阿雷路亚脱团。不过，有一点。在高达系列里面，牵扯到我方和强化人的剧情中，基本上前半段都是美好的。不过幸亏天人这边机体少，暂时不会发生从主舰中开个机体跑出去挡枪的剧情。



月莺■ 希望后面不会出现不好的情况。这可以说说阿雷路亚抱玛丽回家时候的请客呢。先是阿雷路亚和玛丽来了个湿吻，摆明了作给风流的洛克恩看啊，好似再说“小样，好人才是出路。”（大笑）战舰内新来的八卦MM又有八卦材料了。最可怜就是穿着一层薄布坚持指挥的皇小姐。本来两个团员酒友惺惺相惜，现在多了个女人，恐怕以后这酒就不方便喝了。虽然沙慈是第一个带女人回战舰的，可是完全比不上阿雷路亚的这次啊。

翔武■ 锁定君在这次之后应该努力奋进了吧，菲尔德估计也是早晚被攻略的对象了。



DRAGON QUEST

勇者斗恶龙王国

~第28回~

勇者斗恶龙，英文名为Dragonquest，简称DQ，与FF系列不同，一直走着传统RPG的路线。

□主持/一狼 □美编/伟哥

DS版勇者斗恶龙5与PS2版的区别

每期DQ系列小知识

大家知道DQ系列从哪一作开始有昼夜系统的吗？早在FC时代的DQ3起，DQ系列就导入了昼夜系统，不过后来到DQ6和DQ7里由于有着双世界的系统存在而不得不废除了这个系统，之后到了DQ8才重新被导入。而从SFC版的DQ3代复刻开始，同一个村庄或城镇的昼夜音乐会有所变化，这一点一直被系列沿用至今。细心的玩家会发现，晚上村庄或城镇的音乐相比白天而言更为宁静一些。不过，只有在DQ5里面的村庄无论昼夜音乐都是相同的。

追加的新要素

第三个新娘黛博拉：在PS2版的DQ5里，新娘候选只有比安卡和芙罗拉两人，本次的DS版中追加了黛博拉也可以成为候选的新娘之一。如果选择和黛博拉结婚的话，当然也可以让黛博拉成为队伍中的伙伴，而且，在主角青年后期的时候两个孩子的头发颜色也会变成和黛博拉一样的黑色。

追加的新道具：由于DS版新加了黛博拉这个同伴，所以也追加了不少黛博拉专用的道具。具体如下表所示：

道具名称	种类	获得地点
シャイニ-ネイル	武器	初始
ダイヤモンドネイル	武器	天空之塔
シルクワンピ-ス	铠甲	初始
フラワ-パラソル	盾	沙漠之城

※黛博拉的两把专用武器均可以两回攻击，不过，第二次的攻击力似乎要比第一次略微低一些。此外，在魔界的双六场里也追加了新的奖品“时之沙”，作用是使用后能直接回到战斗的最初始状态。

追加部分新怪物：在DS版中新加了“プリズニャン”和“ア-クデ-モン”这两个可以收为同伴的怪物，这两个怪物在PS2版中没有登场过。“プリズニャン”在青年时代前期奥拉克贝利（オラクルベリ-）附近夜间出没，青年时代后期则出没于波布鲁塔西侧周围（ボブルの塔），而“ア-クデ-モン”则出没于封印洞窟内除去最下层之外的其他场景。

触摸小游戏：DS版追加了一个类似于打地鼠的迷你小游戏，该游戏只要前往萨拉波那的鲁德曼豪宅第三层黛博拉的家中调查一下游戏机即可开始游戏。而且游戏永远免费，随时都可以来玩。而且，倘若得分较高的话，还可以得到一定的奖品。此外，在游戏途中如果用触摸笔点击随机出现的药草或魔法圣水等物品的话，即可入手这些道具。

追加新音乐：在DS版新加的触摸史莱姆迷你游戏里，可以欣赏到新的音乐。

难度整体降低

本次的DS版DQ5是完全以2007年11月发售的DS版DQ4的引擎来制作，所以在操作系统和菜单上基本上完全相同。不过，诸多细节方面的变化，使得游戏的难度在整体上略微降低。

追加中断存档功能：除去部分场景以外，绝大多数的地方都可以随时中断存档。而且，开始游戏之前如果选择“继续中断游戏”选项的话，还会多提示一个对话框让玩家再次确定，这样即使选错也可以中途取消，比DQ4更为体贴玩家。

地图明显缩小：本次的DS版的地图大小相对PS2版而言明显缩小了很多，当然，这样玩家在大地图上的移动距离也会缩短，在前往目的地的过程中所遇到的杂兵战次数也会减少很多。总之，DS版给玩家的感觉难度上整体降低，游戏的气氛也变得更加轻松。

双六场难度降低：新加入可自由选择下一个骰子数值的方格，当玩家走到这种方格内时，下次投出的骰子可以自由选择所需要的点数，尤其在终点之前走到了这样的方格将会轻松很多，此外，随机问号方格内偶尔也能遇到此种效果。

咒文效果变化：敌人使用スカラ咒文将会提升100%的防御力，而PS2版中则为50%。此外，我方角色使用的话将会提升40%的防御力，比如假设某名角色的防御力是100，使用一次スカラ将会提升40点防御力。

妻子加入时等级变化：PS2版中比安卡再次归队的时候等级为10级，而这次DS版中则为在幼年时代离开时的等级的基础上再加10级。此外，芙罗拉在PS2版初始等级为1级，在DS版中加入等级为8级。

细节方面的变化

除去以上各方面介绍的变化之外，在DS版中还有其他诸多方面的细微变化，经过整理如下：

存档数改为三个：PS2版为记忆卡存储，理论上可以建立无限个记录，不过同一个记忆卡上最多只能存在30个记录。这次的DS版一盘卡带上只能建立3个记录。

迷宫场景变化：在DS版中，以下两个迷宫相较于PS2版发生了明显的改变。

（1）天空之塔在DS版中变得和DQ4的构造完全一样，只不过塔的最上层发生一点改变。原先隐藏在地板上的小徽章也不见了。

（2）迷之森相较于PS2版发生了明显的改变，这次DS版的迷之森变成了循环迷宫，如果走错路的话会一直循环下去。

主角成长度提高：DS版主角升级的能力成长度似乎比PS2版要略微提高不少。不过，比安卡、芙罗拉以及主角的两个孩子的HP成长度略微降低，此外，包括怪物伙伴在内的各名角色的能力值也有些变化，基本上以HP和MP值的浮动为主。

怪物图鉴的细微变化：PS2版中的怪物图鉴为“モンスターボックス”（怪物之盒），而这次DS版则改为“モンスター图鉴”。由于“プリズニャン”和“アークデーモン”这两个新怪物的追加，原先的“ベビーパンサー”和“合体スライム”这两个怪物被从图鉴里消除。“合体スライム”一般出现于青年时代沙漠之城东部附近，而杂碎魔物“ベビーパンサー”只在格斗场里出现，

部分场景的获得物品变化：

（1）在PS2版中卡波奇村（カボチ）杂货店门口可以捡到一枚小徽章，DS版则无。

（2）在PS2版中最后的祠堂（最果ての祠）外面地上可以捡到一枚小徽章，DS版则无。

（3）在PS2版中大神殿里可以捡到“魔物のエサ”，DS版则为“ドレイの服”。

部分场景构造变化：鲁德曼家变为3层，第三层为新加的新娘黛博拉的房间。

敌方行动变化：最终BOSS的行动规律追加冥想技能，效果为回复500点HP。

携带物品数量变化：口袋中的同一种物品最大持有数量上限为99枚，原先PS2版中的药草最大可以持有999个。

操作方面细微变化：乘坐木筏时候可以斜向移动。

指令菜单变化：“个人逃跑”指令被废止。原先PS2版中各名角色均可以各自选择逃跑指令，战斗中一回合最大可以逃跑4次。因为在DQ系列中有着“3次逃跑必定成功”的设定，所以运用这种方法可以在1回合之内必定逃跑成功。但是在DS版中每个人的个人行动菜单里取消了“逃跑”指令，所以此秘技不再生效。

画面CG方面的变化：在深山之村比安卡打开水门时的CG动画在DS版中被取消。布恩登场的动画变简短，进入战斗时的360度旋转动画演出被取消。

道具特性的变更：风神之盾的效果由即死系变为圣光系，这样一来在游戏中盘以后的杂兵战中将会发挥很大的优势。此外，冰之刃也由龙卷风系转变为冰系。



↑DS版DQ5在画面上肯定相比PS2版有很大的劣势。

游戏单间



不同的火焰纹章，一样的众生相！

空中的舞者天马骑士



或许是由于从初代开始的女主角就是天马这个神圣的职业，所以历代的天马mm们都成了玩家狂热追捧的对象，拥有很高的人气。美丽的外型设定（圣魔的某村姑是特例＝ ＝+），加上高移动高回避的机动力。使得攻略时偷袭或者救出都便利了不少。自然也就成了玩家必练的角色，再加上可以进行三角攻击，甚至还有特殊动画，自然也成了《火纹》中的一大特色 。而且作为游戏前期就可以加入的为数不多的飞行单位。一开始只要注意保护，用心培养一下，等到转职后敌人基本无法近身，只要小心敌人的弓箭，基本上横行霸道的。

全军动力的来源舞女

破旧的铠甲，满脸的灰尘。止血的绷带，荣耀的疤痕。作为一个为了协助王子打天下的勇士，再辛苦的战斗都会拼下来，再顽固的城池都会踏平。但是在日夜跋涉行军的旅途中，还是难免旅途劳累，在还差几米就能冲到敌人近前的时候，却由于体力不支而停止了前进的步伐。所以这个时候，就需要我们的舞女来解决这个问题。轻盈的舞步，随着节奏轻舞飞扬。于是，一股五彩斑斓的查克拉自我们的勇士的丹田而生，对，一定是丹田，然后很快。面色苍白，站在原地喘着粗气的勇士就又如获新生，然后在敌人还不知所措的时候举起武器砍上致命一击。所以舞娘在攻略中是缩短回合数的关键，如果合理运用“救出”以及“放下”等指令，即可大大的提升攻略效率。同时某些继承了龙族血脉能使用特殊提升能力道具的舞女，更是军中的二线主力。不过一定要注意舞女的安全，自身的安全确保了才能给大家跳舞吧…



游牧民

有着号称草原之狼的游牧民一直过着迁徙放牧的生活，马术自然不会比骑士差到那去，同时为了狩猎和驱赶敌人，所以练得了一身好的箭法。灵活的移动力加上高命中高必杀。使得我方的二线战斗力火力猛增，同时近身战可用剑，如果磨练下可以使用必杀剑的话，近战时利用高回避躲开敌人的攻击后从马上跳起然后劈向敌人的必杀十分漂亮，当然攻击力自然也差不到那去。有时候甚至我会舍弃圣骑士而选择游牧民充当战术上的快攻部队。仔细想想设定他们可以用剑还是很合理的。因为游牧民一般狩猎后都会用随身携带的刀子去割肉什么的，所以用近战的时候也很可能使用匕首或者短刀，但是可惜火纹系列并没有把刀和剑分开，这点还是有些遗憾的，如果丰富下武器的种类，类似飞刀，匕首，指甲刀耳挖勺等武器还是很好用的OTZ……



↑其实当第一次看到这张人设时我就想说了，这舞娘的裤子……是透明的耶……

盗贼



作为这个系列作品中的灵魂职业登场的盗贼（汗）。无论是人设还是技能的搭配都十分抢眼。既继承了剑士高回避，又拥有高移动和可在不同地形上移动的优势。同时还能在靠近敌人的一瞬间偷取敌人身上携带的宝物，甚至在某些大陆里的盗贼还能趁对手神不知鬼不觉的偷走对方的武器（这个设定真的很无赖了= =），而且很多重要的战役的特殊场景还需要盗贼来开启。甚至是隐藏的机关都要盗贼去拆除，所以很多玩家在实战中如果不带上个盗贼就不太踏实，尤其能转职成刺客后，面对强大的敌人也可发动瞬杀，更是为军中添加了强力的攻击输出，难怪某个大陆盗贼都能当主角呢，20世纪最缺什么？人才啊！



↑貌似是年龄最小的盗贼了,要不是因为马修的悲情戏,可能就是最有人气的盗贼了……

山贼



山贼作为系列的反派角色，往往从第一章就出现，来彰显我方角色的正义感。然后让我方这些被敌人侵占了王都的败军之将尝到了胜利的喜悦后重整旗鼓，重拾失去的信心，然后揭竿而起。为了复仇而掀开了故事的新章节。所以说，山贼的存在就是至关重要的。如果一开始第一章主角遇到的就是暗黑龙的话，那么很遗憾，我们玩的游戏就要叫《王子别嚣张》了。不过山贼中似乎也不全是当炮灰的坏人。经常会有很多被坑蒙拐骗逼上梁山的绿林豪杰。出于种种无奈选择了做山贼，然后见到主角就喊：“此山是我开！此树是我栽！要想过此处，留下买路财！”。然后女主角听到后温柔的走出来说服教育一番。然后茅塞顿开，最后加入我方的板凳后宫亲卫团，然后等若干年后，平定了王都打败了暗黑龙时，偶然看这家伙，还忍不住自言自语：“哎？这家伙那来的。好像在那见过嘛”……。哦，可怜的山贼，要怪就怪你的职业吧，要不就赶紧赞钱坐船漂洋过海，去某大陆平行转职换个行当吧……



游戏单间

GBA的不灭传说

主持/一狼 美编/伟哥

从2001年发售至今，GBA上的优秀游戏已经成为一种经典。

犬夜叉-奈落的圈套

TAB ●Takara●2003年1月23日 ●1-4人●64Mbit

Check! 游戏简介

知名动漫《犬夜叉》在GBA上推出的一款TAB游戏，玩家所要扮演一个穿越时空而来的角色，在战国历史中和犬夜叉、戈薇一行共同冒险。玩家的主要目的就是为了打倒每一关地图上的妖怪从而获取妖怪身上的四魂碎片，最终收集完四魂碎片来识破奈落的陷阱。玩家每一关可以自由选择一名动漫中的角色出战，而随着玩家和这些角色的好感度的不断提升，游戏中的剧情也会受到影响。此外，本作每一关的剧情及所登场的敌人都是忠实于原著，而且收集了大量原著中的经典音乐以及原声优配音等。喜欢原作动漫的玩家一定不能错过GBA上的这款经典游戏。



↑GBA版犬夜叉的游戏封面，从副标题可以看出，最后的BOSS肯定是奈落。

Check! 菜单详解

标题菜单	
はじめから	从头开始新游戏
つづきから	继续中断存档
记录から	读取游戏记录
付录	欣赏游戏中的图片和音乐

游戏菜单	
パートナー选择	选择本关内出场的角色
珠の装备	装备宝珠
道具选择	选择本关内携带的道具
好感度一览	查看所有同伴的好感度
结界に入る	进入结界，开始战斗

战斗菜单	
移动	操作角色开始移动
道具	使用身上携带的道具
能力	查看自己和敌人的情报
目的	查看本关的胜败条件
四魂	查看四魂碎片的所在
中断	中断保存游戏

人物能力值	
体力	影响到角色的最大HP
つよさ	影响到角色的攻击力
すばやさ	影响到角色的回避率
丈夫さ	影响角色的到防御力
かしこさ	影响到完成村民委托的成功率
德	影响到和村民谈话的成功率
运	影响到运气

犬夜叉
体力 30
つよさ 9
すばやさ 7
丈夫さ 7
かしこさ 3
徳 4
運 3

↑有些关卡会限制特定角色不能参战，所以平时一定要保持队伍的平均等级。

Check! 掌握骰子的掷法！

本作最大的特色，就是玩家在游戏中一切的操作，都是依赖于骰子来进行。角色前进的步

数，与妖怪战斗时的威力，触发剧情的成功率，以及受到攻击时的防御力，回避攻击的成功率等等，一切的一切都在这个骰子的掌控之中。那么玩家要想顺利的进行游戏，掌握掷骰子的窍门也是必须。其实本作的骰子非常有规律，并不是完全随机，玩家如果掌握了按压按键的准确时机的话，基本上每次都能掷出自己想要的点数。这样一来，玩家在游戏中就能得心应手的随意到达自己想要去的地点，控制想要打出的伤害，游戏的难度也会大幅下降。

↑游戏的实际画面类似于《大富翁》，根据玩家投出的骰子点数来决定行动到哪里。

Check! 道具系统详解

在本作里，玩家每次行动之后，或者是进入村庄完成了村民的委托，都有可能随机获得各种道具。这些道具虽然使用一次就会消失，不过可以积攒到下一关再使用也行。每一关开始之前都可以整理自己的道具袋，确定本关内要带何种道具前往。此外，有些道具有着特定人物限制，比如“风之伤”只有犬夜叉才可以使用，假如某关内玩家打算派戈薇出场时，携带这种道具就没有任何意义了。道具同样也可以在商店里购买，多积攒些强力的道具，对付BOSS的时候也会轻松许多。而且，道具基本上在任何时候都能使用，攻击道具可以在攻击时给自己大幅提升攻击力，盾牌系的道具可以在防御中大幅减轻所受的伤害，此外还有着各种回复道具、加速度、仁德、运气等能力的道具，以及地图上给敌人制造障碍的妨害道具等。总之，在掌握了骰子掷法窍门之后，剩下的就是要合理利用各种道具的效果了。



←每一关开始之前，一定要好好考虑一下具体应该携带哪些道具出战。

Check! 简易攻略

第一话 黄泉蛙

目的：前往结界之村→打倒九十九蟾蜍

胜利条件：得到四魂碎片

败北条件：角色的HP为0

攻略要点：本关的敌人一共有两个，一个是九十九蟾蜍，另一个是逆发の结罗，因为本关的四魂碎片隐藏在蟾蜍身上，所以可以不必理会结罗。注意开始必须要移动到地图上发光的村庄里触发一下剧情，否则无法给蟾蜍构成伤害。打倒蟾蜍获得他身上的四魂碎片之后即可过关。




←在游戏的剧情部分中有不少原著动漫中玩家所熟悉的角色登场。

第二话 复仇の面

目的：打倒肉人面

胜利条件：得到四魂碎片

败北条件：角色的HP为0

攻略要点：本关会有钢牙出现和主角争夺四魂碎片，一定要在钢牙之前打倒肉人面。基本上本关的打法和上一关一样，完成作战目标打倒敌人过关即可。注意观察地图上的各种路线，如果计算失误和敌人走了相反的方向，必须要走很远的路才能绕回来。

《犬夜叉》这部动漫一直迷倒了不少FANS，而且在游戏界中也有不少相关作品推出，所以本期一狼为大家强烈推荐一下GBA上的这款桌面类游戏，感兴趣的玩家可以从本期的光盘里寻找ROM。当然，动漫改编的游戏当然在质量上不能有多大的指望，不过对于动漫迷来说，这些就可以忽视不算了。另外，本作也有着收集要素，以收集齐全部30枚CG图片为目标吧。

古惑狼赛车

RAC ●konami●2004年8月26日
●1-4人●64Mbit

Check! 游戏简介

《古惑狼》系列想必PS时代的玩家一定并不会感到陌生，而《古惑狼赛车》系列，正是该系列由传统动作冒险游戏朝赛车竞速类游戏的一个发展分支，并在玩家群中一直保留着良好的口碑。早期有人指出《古惑狼赛车》是抄袭任天堂《马里奥赛车》的成功作品，不过由于当时任天堂在家用机市场上的不景气，索尼的这款游戏在PS上令不少玩家都对这款游戏有了全新的认识，甚至比《马里奥赛车》的知名度还要大。后来由于种种原因，《古惑狼赛车》这款游戏的制作版权归于KONAMI所有，于是在任天堂大红大紫的掌机GBA平台上就有这么一款游戏推出了。

本系列最大的特色就是操作非常的简单，即使是单人进行游戏也不会感觉到厌烦。游戏中设计了不少模式可供玩家选择，如以宇宙最快竞速为目标的故事模式，可以自由选择对手和地图的自由模式，以及和电脑一起组队进行游戏的竞赛模式，在3场竞赛中与电脑决出胜负的杯赛模式，努力打出最速成绩的竞速模式等等。而且，利用GBA的通信功能，最大可以支持4人同时联机游戏，与朋友们一起联机进行2对2、1对3的作战也是可以的。感兴趣的玩家赶快尝试一下吧。

游戏另外一个特色就是拥有种类繁多的道具，玩家在赛场上可以通过碰撞宝箱来随机获得各种道具，当然，玩家在塞道上的排名越靠后，获得珍贵道具的概率就越高。相反名列前茅的话，只能得到一般的投掷道具等。



↑GBA版《古惑狼赛车》的封面，熟悉系列的玩家一定不会感觉到陌生。

Check! 标题菜单详解

ひとりプレイ	单人游戏模式
おはなしモード	故事模式
とにかくレース	自由模式
タイムトライアル	竞速模式
つうしんプレイ	通信对战模式
オプション	游戏参数设定
ベストタイム	查看游戏成绩记录

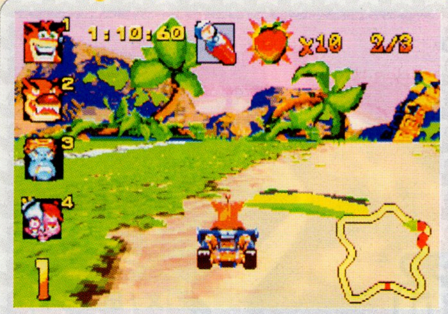


↑游戏中的赛道数量繁多，随着游戏的进展，赛道的数量也会逐渐增加。

Check! 道具详解

炸药箱	向身体后方投掷炸药箱，敌人碰到之后就会爆炸。
跟踪导弹	向前方的敌人发射跟踪导弹，只要锁定住就能自动追击敌人。
滚雷	可以向前后方投掷滚雷，命中敌人就会爆炸
防护罩	可以挡住敌人的攻击一次，但一定时间之后效果就会消失。
胡萝卜	可以瞬间提升一次自己的速度。
龙卷风	一次攻击自己前方的全部敌人。
面具	一定时间内变成无敌，而且速度提升至最大。
冰块	向后方投掷冰块，敌人碰到之后会结冰速度下降。
闹钟	全部敌人一定时间内行动减慢。

以上只是这些道具的普通效果，倘若玩家的苹果数量达到了10颗，所有道具的威力都会发生变化。基本上是道具持续时间延长，攻击道具命中率提高等。不过玩家每次踩到陷阱或者中了敌人的暗算，自己的苹果数量都会有所损失，所以一定要最大程度上保证苹果的数量，得到强力道具之后，也可以等到自己的苹果攒满之后再使用。



↑灵活利用地图上的加速版、或者是加速道具来超越敌人获得冠军吧。

Check! 体验多人同乐的感觉

《古惑狼赛车》这款游戏之所以能够在玩家群中饱受好评，最主要的原因还是游戏支持多人对战功能。只要有两台GBA进行联机的话，就可以和其他玩家同时进行游戏。当玩家们已经觉得NPC的智商已经对自己没有太大威胁的时候，不妨约上自己的好友与自己进行联机游戏吧。相信通过联机游戏，玩家之前的感情也能得到升华。

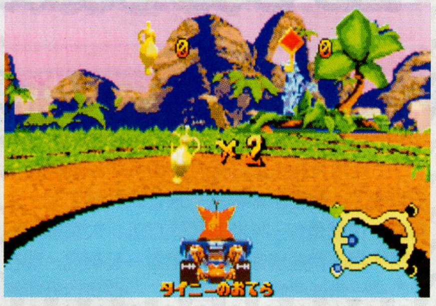
游戏中的乐趣不仅仅只有这些，其实在每一个关卡中，几乎都有隐藏的近道存在。玩家如果能把这些近道的位置了如指掌，对每一个赛道的成绩提升也有很大的帮助。要想在游戏中超越其他敌人名列榜首，一方面要对赛道的路线非常熟悉，另一方面就要灵活利用各种道具在赛场上给敌人制造障碍，此外遇到危机情况也要反应灵敏。总之，赛车游戏不比其他RPG游戏一遍通关之后可能就不会再有游戏的欲望，只要对这款游戏有感情，不管过了多长时间，拿起主机就能沉浸于游戏的快乐中，想必钟爱这款游戏的玩家也是这样认为吧？这也正是多人同乐游戏的魅力所在。



↑GBA版的《古惑狼赛车》里登场的角色，大多都是玩家所熟悉的面孔。

Check! 操作系统详解

方向键左右	控制角色在赛道上左右调整方向
方向键上	使用某些道具的时候，可以控制方向
方向键下	倒车，令赛车后退
A键	加速键，按住不放赛车才能启动
R键	跳跃，可以用来平地加速
L键	使用道具，可以攻击敌人
SELECT	切换地图与码表
START	暂停游戏，可以选择退出



↑图中这个赛道必须要携带两个奖杯以上才能进入。

Check! 故事模式详解

本作最大的魅力，就是系列固有的故事模式了。玩家所扮演的古惑狼身处在一个未知的星球上，需要在各种赛道上获取冠军，才能回到自己的地球上去。首先玩家在一个特定的场景内出现，这个场景并不是赛场。玩家在这个场景内可以自由选择旁边的各种传送点，只要移动到这些传送点上，即可前往相应的关卡内开始游戏。当然，玩家如果能在某个关卡里获得冠军的话，就能得到特殊的奖杯作为奖励，努力获得每一关的奖杯吧！此外，如果随着奖杯获得的数量逐渐增加，还有更多的关卡将会开启，想挑战更多的关卡的话，必须要事先完成每一关的关卡来获得奖杯才行。

其实《古惑狼》系列除了《古惑狼赛车》以外，系列原始的作品也是非常有意思的，类似于索尼克大冒险等动作冒险游戏。想必国内不少喜欢《古惑狼》系列的玩家，都是以PS时代家用机玩家群为主吧。能在掌机上玩到《古惑狼》系列，想必不少玩家已经跃跃欲试了吧。本期一狼在《GBA不灭传说》这个栏目里为大家强烈推荐一下这款游戏，感兴趣的玩家请从本期附送的光碟里寻找ROM吧。



实况十心得透析之八—任意球之路(2)

上期笔者和大家已经开始研究如何进行直接任意球了，但由于篇幅的关系，只介绍了第一大部分，也就是17-22米的罚球方法，大家练习的如何？相信有些玩家通过和笔者一起研究，现在近距离任意球已经十拿九稳了(^ ^)可是给近距离任意球的时候，说实话笔者觉得没有中距离和远距离的时候多。为啥这么说，电脑咱就不说了，和玩家踢得时候，人家也会任意球破门，自然就知道哪个位置成功率大，就会尽量避免在这个地方犯规给对方任意球，所以除了要学会近距离任意球，中距离和远距离也一定要掌握，让对手随时都不敢对你轻易地犯规。那么今天笔者就来带着大家研究一下。



中距离破门

一般中距离的位置，是距球门23-29米左右。在这个距离罚任意球，皮球离门将说近不近说远不远，球要是罚低了直接打人墙，如果罚高了直接飞出球门横梁。笔者其实认为这个中距离，是任意球比较难处理的位置，所以玩家们只能按位置来决定是否按方向键，来控制是否用高抛物线，还是普通球。在23，24米的时候还是要射门的时候按住下，用高抛物线来射门，不过由于距离远



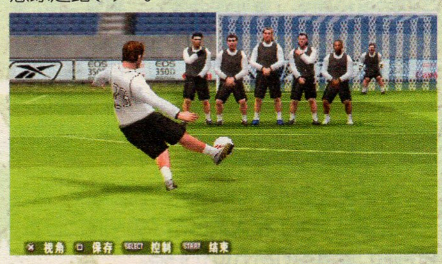
了，再用40%的力量，守门员会轻松的把球没收，因为距离远，守门员有足够的时间来跑过来扑球，所以玩家只好把力量把握在50%左右让球速更快一点，这样门将也无能为力了。25-28米的时候，玩家不用考虑抛物线的问题了，直接调好Y轴和球门的位置，然后射门，就差不多了。这次Y轴的位置，如果罚球地点在球门中心的左侧，那么要比近距离的时候，再靠近门将一些，也就是说在离近角门柱靠右一点，还是因为就算玩家不输入左右来控制弧线球，球也会有一些小弧线（上期我们也提到了）。因为皮球距离离大门又远了一点，所以为了不让球旋出去，就要在往里侧瞄一点。相对来说，如果罚球地点在球门中心的右侧，那么Y轴的位置也是要再离近角门柱靠右一点，也就是靠守门员又远了一点。同理，因为距离远了，所以要再靠门柱右侧一点才不会让守门员轻松拿到球。上期文章具体提了Y轴的问题，这期就一带而过了。位置瞄准好了，射门力量把握在50%就差不多。大家可以自己试试看。

弧线落叶球

从中距离开始，大家便要开始掌握弧线球，

因为弧线球比直球欺骗性更大，还有一点最大的好处，就是笔者所来和大家分享的任意球，在空中有一个很明显的下坠，这样就可以最大限度减少球飞出球门的几率，这也就是大家口中俗称的“落叶球”。看笔者描述玩家们可能以为这球难度很高，其实按键方法，就是那么一种，玩家真正需要掌握的还是Y轴位置和力量。我们以贝克汉姆来作为例子讲解一下弧线落叶球。比如我们模拟一个场景，任意球位置是在球门中心左侧30度左右27米处，这时候玩家要瞄准的位置就是初始位置再往右一点，也就是说几乎和对方门将成一条直线了。这时候玩家可能不解了：瞄准门将一脚球踢过去不是直接把球送给门将了么？其实不然，只有瞄准门将，才能让球在空中旋转下来后，可以落在球门的近角死角，如果瞄准的位置没有离近角门柱比较远的话，那么会直接旋转出界。瞄准好了之后我们准备射门。射门的方法是，同时按住左斜下和方框，射门力量50%之后方框松开，方向继续按住。这时候皮球发出的轨道是刚一开球就已经旋转，一直飞到距离球门距离的60%左右开始下坠，然后一直旋转+下坠到球门里。这种球是最具杀伤力的，游戏里是这样，现实足球更是如此。守门员不仅要考虑球的轨道是直球还是弧线，还要计算球的飞行角度，从而计算跑位起跳的时间和距离，还要关心球是否会出界。如果门将判断出界没有采取行动，但球却在最后一刻旋入球门这是非常郁闷的事情。大家可以上网看看罗伯特卡洛斯成名的那个球。所以说熟练掌握这种罚球技巧，是非常重要的。笔者也曾经为了练习这种弧线落叶球，整晚不睡泡在练习模式里。方法笔者虽然和大家说了，但是关于微调还是要大家对于自己喜欢熟悉的球员的具体属性来操控。比如说弧度，小贝弧度是98，已经接近满了，而罗纳尔迪尼奥却只有85，这时如果罚球队员是小罗，那么在Y轴的微调上就不仅不能瞄准门将，相反的还要把Y轴往近角门柱处挪一点。因为小罗的弧度属性低，所以他发的球比起小贝的球旋转的弧度小，所以不能往门将那里微调了。

笔者觉得，任意球破门是在实况足球这个游戏里，相当难掌握的一个技巧。如果想顺利进球，必须要对自己使用的队员，属性全面了解，状态相当良好，玩家本身对任意球的熟练程度比较高，然后再加上良好的运气，这些都是敲开对方大门的基本条件。同时如果玩家克服了这些苛刻的条件以后，那么就会得到非常不一般的成就感，尤其是在关键时刻的任意球中远距离破门，比如说在踢金球的时候，或者逆转的时候，那种喜悦是别的东西带不来的，同时一个精彩的任意球破门也会给对手心里造成极大地打击，某些不可能完成的进球如果玩家进了，那会让对手大跌眼镜。总而言之熟练掌握直接任意球的好处多多，下期笔者将会给大家带来长距离任意球的技巧，请期待下一期口袋竞技场——实况10心得透析之八“任意球之路(3)”。



常见问题解答

Q：右脚任意球哪个球员好用点？

A：笔者首推自然还是小贝，黄金右脚并不是浪得虚名，其威力还是有目共睹的，虽然说比较新的作品，比如实况10，11里面小贝已经不是任意球精度最高的了，但是他弧度这个数值还是数一数二的，笔者觉得有的时候任意球精度能保持在85以上，就已经可以正常使用了，弧度大则可以让球产生更大的旋转，让球下坠的更厉害。但是小贝射门的时候力量要比别的球员稍微大一点，数值上可能没什么体现，笔者作为经验告诉大家吧。其次笔者认为亨利用着很不错。不过笔者也有不是很推荐的，小罗便是头一个。笔者总感觉，同样的位置，同样的手法，相差无几的任意球精度的小罗发出的任意球就没有亨利发出的角度刁钻。总是感觉离门将距离近。可能是因为小罗发球的时候助跑的角度有点太偏。不知道实况着游戏对发球之前的角度是否有计算，但是笔者确实是觉得此人不太好用。大家也可以试试看，也有可能是笔者自身操作问题^^

侧耳倾听 Vol.10

音乐鉴赏课堂

□文/露琪 ■美编/伟哥

◆植松伸夫上海行见面会

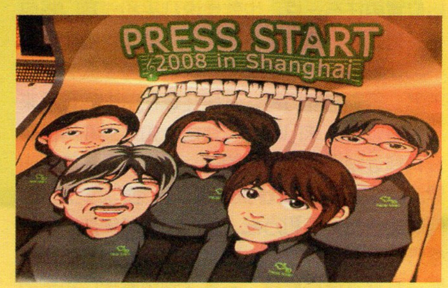
露琪之前一直以为去年那一场游戏音乐会也是Press Start，后来才了解到Press Start在2006年成立于日本，今年第一次走向海外，也就是说，中国上海是Press Start的海外第一站。而久仰的植松伸夫（游戏作曲家）、野岛一成（游戏剧本家）、樱井政博（游戏制作人）、酒井省吾（游戏作曲家）、竹本泰藏（音乐指挥家）五位大师正是Press Start的创始人，可能因为是海外第一站所以很赏脸的全体过来，还有见面会，不知道以后会不会来。

于是30号露琪很有幸地去参加见面会，然后又很有幸地混入工作人员区占了第一排的位置，福利啊！端着相机给五位狂拍照。



↑几位大师一登台亮相，台下立刻变得热闹起来。在国内影响力也很强啊。

植松老爷子最喜欢的游戏是《超级马里奥》，两撇绝对有标志性的胡子和鼓鼓的脸，从一开始认识他起就觉得他绝对有cos马里奥大叔的绝对优势啊！见面会在言谈之间也非常随和，植松老爷子还爆料FF8主题曲创作小插曲：王菲在录制"Eyes On Me"之时录了一遍就完成了，这在植松的眼里是觉得不可思议的事情，当时觉得非常不解，非常疑惑。可能由于两国文化差异，加上王菲一向超有个性的行动力，让植



↑这次的海报很有意思，几位都被Q版形象化了，看着我也非常想要了。

松纳闷了一阵。但是拿到DEMO一听，心中石头终于落下，也成就了FF系列的经典主题歌曲。对了，最后植松还说最喜欢的中国食物是小笼包。

野岛一成对我来说还是非常熟悉，FF系列剧本的作者，并且现在仍旧在担任FF13的剧本创作。而且植松老爷子的系列主题歌都是由他来作词，两人合作多年，可谓默契非常。对于自己最喜欢的创作，野岛非常坦然说到是FF7，而FF10在他看起来就是他的成熟之作，游戏中自己的众多想法都可以非常顺理成章地表达出来。露琪对于FF7的剧本是五体投地的，也是让我第一次喜欢上FF系列的启蒙之作，看到原作者，感动加激动啊！

去年满分游戏《任天堂全明星大乱斗》的制作人樱井政博虽然当天才一睹芳容，但是我发觉全场估计2/3的女性玩家都被这位帅哥萌倒了。好年轻的制作人啊，和野村哲也的感觉很像，是不是作为一个制作人都需要具备这样的气质和感染力呢？樱井的存在感非常强烈，人长得也很干净很清秀非常受（－_，－|||），回答问题也是滴水不穿，果然是受过公众社交训练的吧！可惜买了Wii之后对任天堂的游戏始终还是提不起太大的兴趣，有机会再去好好复习一下樱井的另一代表作，大学期间经常玩的GBA版《星之卡比》好了。

我觉得作为Press Start的成员，酒井省吾在前三位的光环下压力会比较大吧，但是他丝毫没有

给人这样的感觉，亲和力非常大，提问不多，但是每次的回答都超级有喜感，很欢乐的一位大叔。

最后一位是竹本泰藏，Press Start的专职指挥，虽然没有太多发言机会，但是一直保持专业的舞台态度，让人不得不敬佩日本人工作的认真。

◆Press Start 只是一个开始

当主办方把演出场地从上海大舞台改为上海国际体操中心，就料想到现场效果的不尽人意，okay，这些都无关乎众多玩家对Press Start造访上海举办游戏音乐会的关注度。因为之前一天已经在见面会上近距离接触过五位大师，已经没有太多惊喜的感情，更多是想静静欣赏这场期盼已久的音乐会。

作为上半场开幕的《怪物猎人》，也许是乐团（这次的伴奏乐团并非来自日本，而是上海本地的一支乐团）还没有进入状态，演奏铜管的部分频繁出错，听得出来乐团对曲子不是很熟悉；另外，弦乐现场伴奏竟然还用了扩音器，声音效果大打折扣。倒是第7首由KONAMI制作人小岛秀夫荣誉出品的 ZOE（Zone Of the Enders，官方译名为《终极地带》）的主题歌非常棒，原版的演唱者木村真纪居然默默地登台了，现场与乐团的配合和舞台的掌控都十分自然，可以看出木村小姐的舞台经验十分丰富，声线超有磁性，丝毫没有感觉出这个年龄应有的声线苍老感。演出间隙，五位成员也会轮流上台向观众介绍曲目情况，以及他们在游戏制作中的心得与感受。



→这次的大幅宣传海报，这次音乐会的感受非常好，笔者真切希望以后他们还来上海。

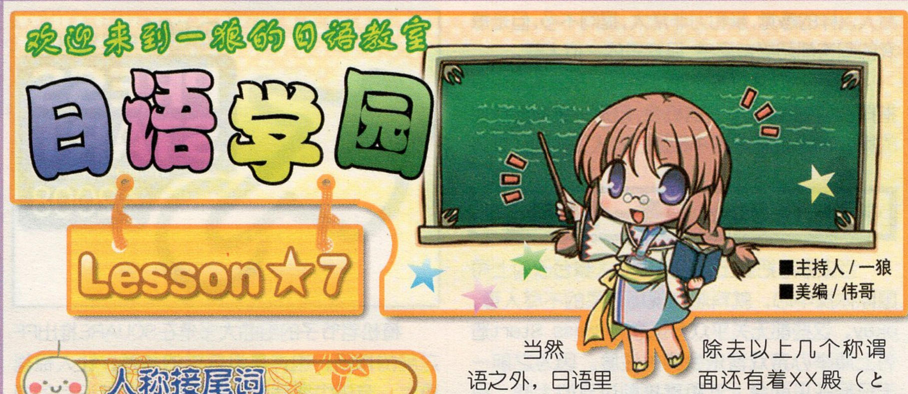


植松老爷子的组曲大多是在SQUARE推出FF之前的作品，也许是没玩过的关系，让人惊喜更大，音乐中所蕴含的情感有着FF所没有的更大的宽广感。而下半场的《荒野兵器》、《逆转裁判》、还有第一期介绍过的光田康典谱写《超时空之匙/穿越时空》等音乐都是许多玩家耳熟能详的神曲，代入感更大，乐团的演奏状态也渐入佳境了。

压轴的FF9主题歌，由从众多报名者中海选出来的歌姬演唱。也许是过于紧张，速率快了很多，指挥不停地回头看她，她丝毫不减速；就算句尾减了，第二句开始又加速了，整个乐团只好加速演奏。这首曲子活生生被她加速了1.5倍，5分多钟的歌大概4分钟就唱完了。不过作为喜欢FF的玩家来说，能有这样一次机会可是非常难得的。

音乐会最后要来说一下安可(英文encore的音译，就是观众要求乐团返场加演曲目的意思)。安可当然更多的是FF的时间了，除了第一首是《乐克乐克》的主题歌外，紧接着的两首都是FF音乐会必不可少的曲目——水晶序曲和片翼天使。对于片翼天使的演奏，应该是整场除了ZOE最燃的一首曲子了，音乐一出就引来热烈掌声，然后在合唱团唱出“Sephiroth!”的时候又是一轮掌声。虽然没有Black Mages（植松伸夫成立的以黑魔导士命名的乐队，并且他自己在其中担任键盘手），无法演奏FF7AC版那超激燃的片翼天使，不过此曲能出现已经是很让人激动了。顺带一提，快结束的时候有个小提琴把弦拉断了，拉得太激烈，估计是个死宅。

2008年的10月31日，这一天会被永远铭记。相信这只是一个开始，在不久的将来我们能在国内看到更多精彩的演出。最后引用一句竹本大师说的话：“其实游戏音乐是最复杂、最难归类、最包罗万象的音乐”，所以，让更多的游戏音乐live来得更猛烈些吧！



人称接尾词

大家经常在日语里面听到XXさん，XX君（くん），乃至于XX样（さま）之类的称谓词，这种词一般直接接在对方的人名后面，表示一种尊敬的语感。在这里面，“さん”这个称呼一般比较随和，基本上在任何场合下都可以使用，平级之间，或者上级对下级都可以使用，在汉语里意思就是“小王”、“小张”这样的语感。而“君”这个称呼相比“さん”而言比较正式一些，平级之间（比如同学、同年龄的同事之间等等）可以使用，汉语中意思一般为XX先生、XX小姐等。而最后的“样”这个称呼就是非常得尊重和尊敬了，一般翻译为XX大人、XX阁下等。不过“样”这个称谓一般在日本日常生活中不会使用，只有在少数的游戏动画里偶尔出现。



↑刘备大人，曹军100万攻打过来了！

上图是街机版吞食天地2的游戏画面，想必老玩家对这个画面一定不会感到陌生。图中士兵称呼刘备为“刘备（りゅうび）样”，表示一种非常尊敬的态度。“攻（せ）め入（こ）む”就是攻打过来的意思。后面的“で参（まい）りました”都是敬语成分，在文中可以不翻译。

当然除去以上几个称谓语之外，日语里面还有着XX殿（との）这样少见的称呼，这里面由于篇幅所限就不给大家作详细的解释了。感兴趣的玩家可以自行去翻翻资料吧。

ください构成的敬语

在日语里的所有敬语成分中，使用频率最高的是“ください”和“なさい”这两个句型。前者一般是请对方为自己做某事，后者含有轻微的命令语感在里面。比如日语里最常见的“御免（ごめん）ください”就是抱歉、对不起的意思。有些读者可能会说这个句子只是表达抱歉的意思，而没有请对方为自己做什么。实际上，“御免”在日语里含有原谅的意思，说话者让对方原谅自己，也就构成了“让对方给自己做某事”的句型。此外，到别人家里去敲门的时候，也可以说“御免ください”，含有“对不起”、“打扰了”之类的意思。再有一个比较常见的，就是一般在买东西的时候经常会说“それをください”，这句话的意思就是“请把那个（卖给我）”。当然，这里的“卖给我”都给省略了，完整的句子应该是“それを私（わたし）に売（う）ってください”。



↑（主公）请放心吧，（我）已经准备好作战计划了，请选择武将吧。

其实说起道歉这个词，一狼不禁想起以前听说的一个日本习俗。是说在日本的公交车上，有年轻人给老人让座，老人会说“对不起”而不会说“谢谢”。这一点在国内看来似乎非常难以理解，在国内公交车上给老人让座时对方肯定会说“谢谢”，(当然，遇到不讲理的老太太有可能会连谢谢都不说……) 为什么日本却要说“对不起”呢? 其实，这主要是两国思维文化的区别，日本人认为这个座位原本是你的，而你却让给了我，我给你添了麻烦，所以我应该说“对不起”。而在中国，这种现象其实根本不会发生。

动词进行时ている

和英语里的ing形式一样，日语里也有专门表达动作正在持续进行中的句子。比如右图中的ている就是动词的持续体，翻译的时候一般译成“正在……”当然，类似于英语中的过去分词，日语里面动词接进行时也要涉及到动词变形。比如图中的“とっています”，原型是动词“取(と)る”加上进行时“ている”。在日语里面，动词一般都是以う段结尾的词，其中每一行所对应的动词接て型的时候变化规则也不尽相同。一般来说，一段动词全部是把词尾去掉直接加て；在五段动词中，以う、つ、る结尾的词词尾去掉，加一个促音っ再加て，以む、ぬ、ぶ结尾的词去掉词尾，加一个拨音ん再加浊音で，而以す结尾的词去掉词尾直接加して，以“く”结尾的词去掉“く”再加上“いて”，以“ぐ”结尾的词去掉“ぐ”再加上“いで”。日语里面动词接て型的基本变形规则就是这样，动词接た型的时候变形规则也基本相同。

有读者可能又会发问了，怎么日语里面动词还有着一段动词和五段动词之分? 在日语所有的动词里，凡是以る结尾，且る前面的假名为い段或者え段的动词一般都属于一段动词，此外所有的动词都是五段动词。此外，还有名词加する构成的サ变动词，以及特殊的カ变动词“来（く）る”。不过，并不是所有符合一段动词特征的动词就一定属于一段动词，比如“知（し）る”和“切(き)る”这两个动词基本上具有一段动词的特征，但是实际上却属于五段动词。



↑敌方武将李典正在博望坡里扎营休息，让我们一鼓作气发起进攻吧。

每期答读者问

没想到我们的读者群中也是藏龙卧虎，来自甘肃省兰州市的胡嘉曦在回函卡上写道，听说一狼君很白很瘦弱，运动（うんどう）を治疗（ちりょう）の手段（しゅだん）とする，よく运动すれば体（からだ）が丈夫（じょうぶ）になるでしょう！胡读者写的这些日语句子的意思大致就是，要把运动作为治疗的一种手段，经常运动的话身体就会好起来的。此外，来自黑龙江省哈尔滨市的赵恒申在回函卡上也写了一句日语：“千里（せんり）の道（みち）も一步（いっぽ）から”，这句话的意思就是“千里之行，始于足下”。想必这两位应该也是自学过很长一段时间的日语，句子中有不少语法在日语学园这个栏目里都还没有提到，那么今天一狼就在课堂中给大家讲一讲胡读者来信中提到的部分语法知识吧。

“……を……とする”这个句型的意思是把……当作……，上文的意思就是说“把运动当作治疗的手段”。“よく”这个副词的意思是经常，“すれば”是动词する的假定形态，在文中的意思为“经常运动的话”，“になる”表示状态的变化，“体が丈夫になる”就是“身体变结实、变强壮”的意思，最后的“でしょう”表示推量，翻译的时候要有一种征求对方确定的语气。总而言之，胡读者的这个句子基本语法还是正确的，一狼在此也谢谢胡读者对我们栏目的支持。

由于这一期赶上杂志大改版，今后月刊的杂志可能在内容上发生很大的变化，所以从下期开始，我们的日语学园这个栏目可能还会有适当的调整。今后一狼会不断的吸取诸位读者大人的建议，争取把这个栏目办得更好，希望大家能够踊跃来信提出你们的宝贵建议。



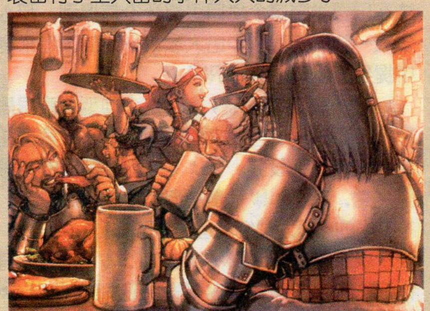
《怪物猎人P2G》在国内可以说非常有人气，猎人们出于对它的爱，写下了不少文章。相关的小说也是层出不穷，这次的《狩魂》就是其中之一。

□文/真 AZRAEL

怪物猎人同人小说——狩魂

第一章 独自上路的邮差

我出生在一个叫科科特村的地方，这是一个诞生过英雄的村子，从小我就听惯了英雄的故事，也曾一度幻想过手持大剑一击将飞龙斩落，也曾为了这个梦想拼上性命努力修行。猎人工会设在村里的集会所虽然不大，但慕名而来的猎人们络绎不绝，可惜来的往往都是些幻想主义者，听了几段英雄的传说便自信满满的组队进山讨伐怪物，大多数都成了怪物的盘中餐，少数回来的要么一蹶不振终日在集会所里饮酒，要么夸大自己经历了怎样悲壮的战役来博取同情，虽然看不起他们，不过也要感谢这些人，因为他们至少喂饱了怪物们，使得怪物袭击村子里人畜的事件大大的减少了……



和爱丽丝打了个招呼，接过她递过来的邮包，看了一下“波凯村集会所收？”

“那个小村子好久没有猎人肯去了，但是工会的观察员发来了消息说其他地区的怪物似乎在往那个方向聚集，甚至有村民在雪山附近听到了迪加雷克斯的吼声，这包是相关的资料，请务必尽快送到！”提到“迪加雷克斯”这个名字爱丽丝皱起了眉头，明亮的大眼睛掠过一丝忧伤，这个侍女装打扮的女孩平时总是给人一种大大咧咧很随和的感觉，却鲜少有人知道她是曾经能挥舞着百十斤战锤与怪物搏杀的猎人。

“恩，我知道了，这就去了，另外，严肃的表情不适合嬉皮笑脸的你……”把邮包装进我的挎包，转身离开了集会所，不理会身后爱丽丝的抱怨……

走在崎岖的山路上，思绪却回到了年少时，那时我和爱丽丝还有凯文是最好的伙伴，曾经一起为成为优秀的怪物猎人而一起努力，12岁那年，我们3个人一起成为了下位的猎人（猎人等级分为最初级的下位，高级的上位和传说中的G级别，仅仅下位又分为6个档次。）我们为了梦想更加努力的锻炼自己，16岁那年的冬季我永远都不会忘记，年少气盛的我们以为打败了大怪鸟就可以称得上是厉害的猎人，便偷看了集会所文件中关于‘轰龙-迪加雷克斯’的资料，想着如果能战胜它村子里的人就会承认我们的实力，现在回想起来那时的我们真的是太天真了，轰龙的强大和凶猛远远超出了我们的想象，爱丽丝背着重伤失去知觉的我走到刚能看到村子的地方就昏倒了，要不是被正好路过的猎人带回来可能我们两个都会就那样死掉`

山路一转，雪白的山峰出现在了远处，而我的视线却始终落在路旁的一个小小墓碑上……

“凯文在哪里？”我发疯一样的拉扯着身边人的衣袖，头上缠着纱布的爱丽丝只是一个劲的哭泣，记忆带着我回到了那场风雪弥漫的战斗，爱丽丝提着战锤一马当先的对着轰龙的脑袋冲去，我也快速的绕到了轰龙身后，看准了它的尾巴正要拔刀斩，轰龙却突然爆吼了一声，震得我耳膜钻心的疼，正当我下意识的捂住耳朵时



轰龙突然一个快速转身，粗壮的尾巴迅速将我和爱丽丝击飞出去，我翻身艰难的爬起，发觉用大怪鸟甲壳制作的胸甲已经龟裂并噼里啪啦的往下掉渣，“这是什么力量呀”我心中不禁惊叹，抬头一看轰龙正对着爱丽丝的方向冲了过去……

恐龙的头上燃起爆炸的火光，我知道是隐藏在狙击位的凯文的火力支援，轰龙甩了甩头，似乎刚才的爆炸并没有伤到它，威力巨大的穿甲榴弹只是在它的头壳上划出了一条白色的印子，轰龙向四周张望却没有发现攻击的来源，此时的我丝毫不敢耽搁，迅速冲到了轰龙的身后，使出全身的力气将背着的骨刀【狼牙】用力的砍在轰龙巨大的尾巴上……

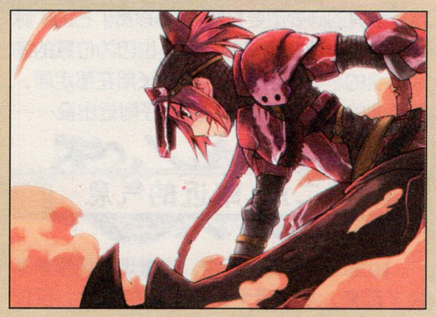


刀像砍在了岩石上一样反弹了回来，不但没有砍进肉里反而震得我两手发麻，轰龙正要回头咬我，爱丽丝挥舞着巨大的战锤奋力的砸向它的头部，同时我听到了重弩的子弹呼啸而来打在轰龙背上鳞片时被反弹的溅射声，出乎意料的事情再度发生，体型巨大的轰龙灵巧的扭动脖子轻松的闪过了爱丽丝的战锤，然后抬起前爪一掀将她向后掀翻出去，我再次挥刀而上，身体快速旋转，一刀砍在轰龙的脖子上，刀刃略微的顿了顿让我知道这一下应该仅仅是砍破了点皮而已，不等我收刀，轰龙一个转身用头把我撞飞出去，骨刀【狼牙】也脱手，再次爬了起来的我，一口猩红的血冲口而出，剧痛中我的脑海里突然闪过一个疑问

“我会死吗？”

随即这个疑问迅速像翻滚着的海啸般占据了整个脑海，一时间我忘记了自己在干什么，所有的技能常识通通忘记得一干二净，想要逃走全身却不停的发抖一步也动不了，紧接着迎面飞来了一块巨大的冰块……

“凯文呢？怎么看不到凯文？”我心里开始有了不好的猜测，我不敢去往下想，拼命的问着……



“凯文死了……呜呜”已经将嘴唇咬得发紫的爱丽丝终于忍不住放声大哭……

我惊愕的呆坐在那里一动不动，咸咸的眼泪流过擦伤的脸颊，那滚烫的疼痛也不能让我发出一点声音……

“凯文怎么会死了？最不应该会死的就是他！他是狙击手啊！他怎么会死？！”我几乎咆哮的想要跳下床，却被大人们按住……

后来我才知道，我被轰龙用爪子抛出的巨大冰块打昏之后，轰龙又转身扑向爱丽丝，这时候凯文从藏身的地方跳了出来，边跑边用弩向轰龙射击，转移了轰龙的注意力，然后引着它一路往雪山的更深处去了，边跑边大声叫爱丽丝快带我离开……其实狙击手本身是隐藏着的，和怪物的距离也较远，只要继续藏匿完全是可以伺机逃离的，可是凯文为了救我们居然主动现身吸引怪物……

后来猎人工会专门组织了搜索队，可是等他们赶到了那里只找到了凯文铠甲和弩的残骸，轰龙也早已不知了去向……

我和爱丽丝身体的伤渐渐好了，但心里的伤却不是任何药能医治得了的，面对亲密伙伴因为我们的不成熟而死亡这样惨痛的经历，我们都不愿再当猎人，转眼六年过去了，但凯文的死给了我们心灵的打击却丝毫没有减退，我们都变了，原本多愁善感的爱丽丝变得总是强颜欢笑，而原本个性开朗的我却渐渐变得沉默寡言，生活还要继续，爱丽丝在集会所里做起了服务员，而我因为跑得快又曾经是猎人，就在工会里担任邮递员，我和爱丽丝经常能见面，可是彼此的笑容也好，冷漠也好，那份悲伤是用任何方式都无法掩藏的……

“兄弟，我永远欠你的……”

对着墓碑默默的祈祷完，我继续向着雪山前进，波凯村是在雪山另一边的一个小村庄，因为在那里发现了【燕雀石】（制作优质合金武

游戏单间

器或防具的必要重要材料）这种珍贵矿石的矿脉而开始逐渐建立起来的，但是也因为位置的偏僻环境的恶劣而很少有人愿意长期在那定居，更要命的是还经常有怪物在村子附近出没……



山里的天气变化无常，走着走着风雪渐渐大了起来，视线里全是白茫茫的一片，仅仅是下午两三点，光线却已经暗淡了下来，我扣紧了御寒衣的扣子，保持着还算快的步子，继续前进，我知道，要是夜晚到来之前不尽快翻过雪山就只有在雪地里过夜了，虽然经常露宿野外，但我想没有人会愿意在这冰天雪地里停留半刻，再翻过最后一个山坡下山就是波凯村了……

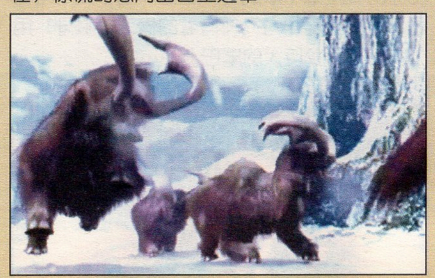
生命很脆弱，无论多么美丽的花只要轻轻一折便凋零，生命又很顽强，纵使冰天雪地，依然有一种叫做雪山草的植物在顽强的生长，几头野生的猛犸象从前方缓缓走来，这种巨大却温顺的动物一直是人类的好朋友，农耕，货运，一切体力劳动都可以帮助我们，甚至肉和毛皮都是重要的生活素材，各个村庄都有饲养，野外也有相当数量的野生族群，曾经还在集会所听过野生猛犸象将迷路猎人送回村庄的传说，所以人们给它起了个可爱的名字“波波兽”。



正当我打算继续向前走时原本缓缓行走的波波兽们突然开始骚动了起来，并开始四处张望，显然嗅觉灵敏的他们感觉到了危险的接近，我下意识的伏低身体，紧靠在一块岩石的后面，灰白色的雪山装能给我很好的掩护，眼睛开始紧张的搜索着潜在的危险，突然冰壁的顶端一个巨大的黑影探出头来，血盆大口里鲜红色的巨大舌头微微伸了出来，巨大的鼻孔喷出白色的气，这，这是迪加雷克斯！轰龙！



感觉到心脏猛烈的一震，当年与轰龙战斗时惨烈的画面在脑海里剧烈的翻腾，全身也下意识的不住颤抖，波波兽们也发现了轰龙的存在，惊慌的想向山谷里逃窜……

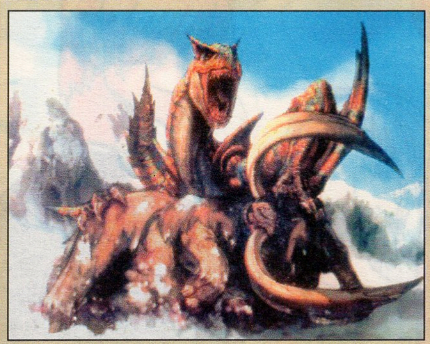


“轰！”轰龙从山上一跃而下，将雪地砸出一个向周围飞溅的大坑，慌忙逃窜的波波兽中，一头体型稍小的被挡在了一边，它转身向着另一个方向逃去，轰龙狡猾地看了看向两边逃散的波波兽，继而他开始用两只强有力的翼爪飞快的在雪地上拉动身体穷凶极恶的向落单的波波兽冲去，紧接着一个飞扑跳了起来，惊慌的波波兽一个急转弯，惊险的躲过了这致命的攻击，但是轰龙哪肯就此罢休，一个加速又飞扑了过去，这次波波兽的运气就没有那么好了，巨大的轰龙凌空而下直接踩在了它的背上，将它扑倒并踩着它在雪地上滑行十几米，强大的冲击力可想而知，雪地上留下一道长长的血迹，想必轰龙锋利的爪子早已深深刺入波波兽的身体，受伤的波波兽做着最后的挣扎，轰龙却毫不留情，绞肉机一样的巨口轻易的就咬断了波波兽的脖子……

像是胜利的宣言，轰龙发出了巨大的咆哮，但是他似乎并不急于进食，而是抽动着鼻子，似乎在寻找着什么……

“该死，这里除了波波兽不是就只有我了?”我在心里暗叫不好，也责怪自己刚才没有再隐藏得好一些，但是此时我连呼吸的动作都尽量放轻，更别说动了，因为我知道，一旦被轰龙发现那我的命运和波波兽没有区别……

张望了一会，轰龙似乎没有发现我，于是低头开始咬食波波兽，冰冷刺骨的空气里立刻弥漫起了令人作呕的血腥和内脏的臭味，我几乎要窒息过去了……



突然一个健硕的身影出现在了我的视线里，只见他悄悄的从背后接近了轰龙，然后单手从背上抽出了大剑，开始蓄力，轰龙显然发现了他的存在，迅速的转过身来，占满鲜血的大嘴正准备向前撕咬，那名巨汉的大剑奋力的一挥，正正的砍在它的头壳上，轰龙吃痛向后退出好几步，头上的伤口开始潺潺的向外流血……

愤怒的轰龙发出摄人心魄的吼声，即使离得这么远我也感觉到胸腔里震动的疼痛，可那个猎人似乎并不为所动，他一个箭步冲上去，单手挥动大剑又是一击，沉重的大剑再次划开了轰龙坚硬的表皮，紧接着他收刀入鞘向侧面一个翻滚灵巧的闪过了轰龙的反咬，然后又拔刀砍在了轰龙的身上……

眼前的这一幕让我惊呆了，暴虐凶残的轰龙气急败坏的疯狂追着那个猎人撕咬，而那个猎人只是从容的翻滚闪避，看准机会拔刀一斩，不下几个回合轰龙身上就已经刀痕累累，任他怎么嘶吼，怎么扑咬，都无济于事，猎人还是沉着的一刀一刀的单手挥动着巨大的剑刃，这样持续下去，轰龙被杀死是迟早的事情……

正当我以为可以放松一些的时候，突然山顶上又出现了一个黑影，那个黑影的轮廓是那样的让人触目惊心，又一条轰龙！这怎么可能，轰龙这种飞龙向来是独来独往的，很少会有同时出现的，难道现在是繁殖期？

那名猎人显然没有发现这个隐藏着的巨大威胁，依然集中精神的与原来那条轰龙作战，而山顶的轰龙却已经做好了准备扑击的姿势，一跃从山顶飞身而下！

"上呀兄弟！"一个声音突然在我脑海里闪过，身体的颤抖突然停止了，全身的肌肉猛地一震，我已经飞窜了出去……

"小心上面！！！"我大声对着那名猎人大声的喊叫，将随身携带的小刀用尽全力掷向急速下坠的黑影……

"嗷～"空中的轰龙一下子失去了平衡挣扎着摔在了地上，猎人迅速侧身翻滚才没有被砸到，第二头轰龙从地上爬起来，和第一只轰龙一起挺起了身体……

"吼！！！"双龙的爆吼震得山上的一些积雪都崩塌下来，此时我才看清，原来第二头轰龙的一只眼睛被我投掷的小刀刺瞎了，暴怒的轰龙全身泛起红色的磷光，残暴的眼神像钢钉一样钉在我的身上，我开始后悔自己要逞英雄，没有穿铠甲，没有了武器的我该如何应付这个局面？

猎人的大剑似乎并未因为对手的增加而退却，从他面罩露出的眼神中我隐约中似乎能感受到他坚毅的性格，此时我才惊讶的发现，这名猎人只有一只手……

"年轻人，这里不是你该呆的地方，赶快离开！"略显苍老的声音却依然洪亮，我想这名猎人应该是位老者，他每条龙各砍了一刀，牢牢的吸引住了怪物们的注意力。

我则拔腿就逃，因为我清楚，以我现在的状态留在这里不但帮不了什么忙反而会成为老猎人的累赘，于是拼命的向着波凯村的方向跑去，身后却突然传来了巨大的风声，奔跑中的我下意识的回头张望，只见一块巨大的冰块向我袭来……

"不会吧，又是……"不等我想完，我的身体已经被砸飞出去，眼前天旋地转之后视线渐渐模糊了…… （未完待续）



游戏单间

■主持／翔武
■美编／伟哥
■插画／风月樱
■版头／地狱熊猫

又见面了，这期版面紧张啊，手札跑这里来写。这一季看了一个日剧，叫血色星期一，估计有不少读者也在看吧。在这季的片子中，感觉这个算是很不错的了，剧情紧凑，情节也比较紧张。这么快就没什么东西写了，下期一定抢个大点的地方。

最近可以说又是事务繁多啊，好多游戏玩不过来，这个先不多说了。有个事情先说一下，就是掌机迷从这期开始要变回月刊了，不过在品质上不会下降的，这只是一个临时的变动而已，就像原来变成160页一样。主要栏目还会继续保留下来，一些正在策划中的新栏目也会相继和大家见面的,各位读者拭目以待吧。

翔武：我说……这期也太海贼王了吧。除了能看出一狼是伪乔巴，其他太像了吧，特别是我那个形象，完全就是SANJI！
地狱熊猫：你发什么牢骚，你那个形象本身就是抄袭啊！
翔武：谁抄袭啦，那也不是我画的！
地狱熊猫：哎……你这个人真难伺候。
翔武：看着吧，等哪期我自己来画！
地狱熊猫：哎呀，好期待。
包子：为什么等我走了你们才画op……

☆PG领奖台☆

113边角栏中奖的读者 北京 徐绗

这位朋友说也想进PGBAR，真是凑巧，很意外的抽到了你，不知道这样进PGBAR是不是让你满意，如果不太满意的话，下次也来投稿把吧。

113任性贴图区中奖读者 浙江 陈逸飞

以上读者将获得NDSBBS提供的玩偶一个。

111猜猜看中奖读者是 甘肃 崔骊鸣

答案是:《随身对局 役满ADVANCE》

本期猜猜看的奖品是

星之卡比的玩偶一个，以星之卡比火焰形态为造型制作的。玩偶里好像还有个铃铛来的。

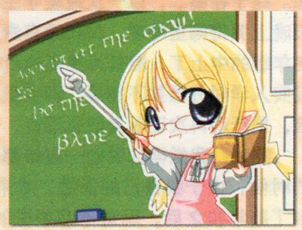


提示：FC时代给我们带来很多欢乐的开发小组制作。GBA早期的一款游戏。
问题：这是GBA上什么游戏。

猜猜看 第4期

18岁！高三！很迷茫！

本人刚过了18岁生日，正式成为一名成年人了，可我怎么也高兴不起来。本人正在读高三，日子一天天这么过去，成绩还是像过山车一样忽高忽低。本以为高三日子会很难过，想不到这已经过了大半学期了，再过半年就要上战场了，看着自己的成绩离目标还差很远，都不知怎么办。虽然感到很迷茫，但是我还是感激父母没给我很大压力。本人是口袋妖怪死忠，追了12年。有时会问自己，这么做值得吗？可最后我还是坚持了下来，每月的钱还是被周边抢走。一边是高考，一边是自己钟爱的动漫，如果真考不上大学那又该怎么办？ 广东省 吴伟杰



翔武：我觉得你应该有一个努力的目标。为了这个目标一定要坚定，心里不能漂泊不定。当然，这不是说自己给自己压力，我觉得人在每个阶段都会有一个前进的目标，否则就不会有能干成的事。稍微忍一忍吧，还半个学期就好了，希望你能考上满意的学校。

小编们de命运

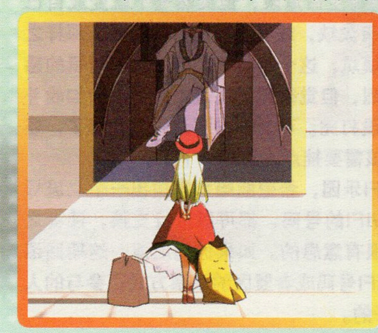
估计大部分读者都想成为编辑部的一员，因为可以无忧无虑地上网，玩游戏，与读者交流。随时接触各种掌机和新游戏，而且还能与各小编交流、切磋、面对面说话，这些想起来非常惬意。但仔细一想，小编们负担太重了。通宵玩游戏，无论好坏通吃，白天写稿子，还要看上千份回函卡和信件，再加上吃饭睡觉等日常活动。可想而知，做一名小编不容易，就像漫画家一样整天受人催稿。小编们，你们辛苦了，你们的成果我们会好好收着的。对了，如果掌机迷能一星期出一本而且价格便宜就好了。

翔武：累是累点，不过份内事，不足为题，何况现在城市节奏快，一些白领比我们还要累呢。每天坐在电脑前，工作时游戏时间其实占比重不大。编辑部里工作气氛倒是不错，没有企业那种压抑感。（我们可以催漫画家的稿～）一星期出一本的话编辑和读者都会吃不消的，特别是学生们啊，我当年就是那样，零花钱买游戏杂志了，没钱干别的了……

鲁路修R2结局疑问醒目！！

《鲁路修R2》完结了，鲁鲁倒下的时候自己和网友们一起哭，不过到底挂没挂啊，那个马夫是谁？另外，试问翔武和露琪，在鲁路修里最喜欢谁？最讨厌谁？ 河北 王思语

翔武：我帮露琪回答吧，露琪貌似没有喜欢的。我最喜欢的嘛，回答这个问题的时候我问了一下群里的朋友，他们告诉我，我最喜欢的是拉克夏塔。御姐型的技术整备师绝对吸引一个熟女控的萝卜饭啊，赶紧去加入天人吧！（这都是什么理由）主要我觉得和罗伊德拼技术力方面比较有意思，虽说在机器人动画里是老套情节。男性角色里面比较喜欢吉诺，从始至终一直坚持着自己的骑士道精神。不过不太喜欢催斯坦这个机器，头部不好看，变形之后简直就是宇宙骑士脚下踩的贝卡斯啊，这设计太没面子了。最讨厌的是朱雀，没有理由。至于结局嘛，虽然他之前一直在用GEASS，但是最后被刺的时候，娜娜莉接触到他后出现了感应，这也就说明他这时已经得到了CODE，成为了不死身。最后驾着马车带着CC走的人没别人了。



读编往来

上月看一部国产动画。里面有二个人发型与翔武十分相似。（翔武：……）
男，12岁，上海市静安区，QQ814581401 上海 顾非池 交友

努力吧！我们还没到要放弃的时候

众小编你们好，看着111期的PGBAR中几乎所有人都谈到了自己的高三学习，不禁有点动容，心中的一大堆事直往外冒，压也压不住。所以暂时将掌机秘作为一个释放的场所，不为过吧？

我是一名上海的高三学子。听我们老师常会所，上海的高三相比其他省要轻松很多。但是无论他讲得多么轻松，我一直感到有一股无形的压力。不知你们是否听过择校费？两年前，因为中考成绩还差1.5分，我被迫出了了34万才读进这所市重点。两年来，由于这事，我的成绩一直不理想。终于在高二，以一次最差学生家长会为契机，我父亲和我终于把心事都吐了出来。我们俩当天晚上哭得稀里哗啦。父亲没有责备我者两年的落后，反而帮我卸下了这沉重的包袱。现在我已在年级的中上了，准备为更高的目标拼搏。我说这些只是想让那些和我有一样困扰的同学们知道，其实入学时分数并不重要。即便是用钱这种在他人看来低劣的方式进来也不必自卑。抛开一切烦恼，用行动再次证明自己也能行，一样得到尊重。各位小编，你们认为呢？ 上海市 肖哲卿

翔武： 我觉得你说的一点错都没有，而且看了你写的之后，也让我想起自己的事了。上初中的时候，由于我自己的任性，本来就不富裕的家里给我掏了转学费转学。但是到了新学校之后，玩世不恭叛逆的性格也依然还在，除了自己喜欢的科目，其他成绩都不怎么样，班主任老师瞧不起我。和我妈谈过之后，开始拿出干劲学习，当时已经是初三了，老师觉得我这种成绩就是会没学上,但是后来经过自己的努力,终于考上了自己理想的学校了。我把自己的事情讲给大家其实和肖哲卿一个目的，告诉大家，即使自己之前的分数不理想，也不要放弃，只要自己肯努力，就有回报。不过千万不要理解成，前两年瞎玩无所谓，只要最后一年努力就行，别有这种心态，别跟我原来似的。

你们刚知道我也看家教么……

武哥和我喜好相同啊！都喜欢《家教》。我每回向同学推荐，都被他们用邪恶的眼神看着我。现在已经高三了不能看动漫了，只能用小P看看漫画了，不过努力这一年，明年就可以通宵动漫和游戏了。到时找你玩去啊！另外，如果PG可以开始一个WIFI乐园就好了，大家可以交换一个DS的朋友号码，我口袋妖怪白金的号码是：0044-5594-5555，大家一起来交朋友啊！ 河北 赵腾



翔武： 嗯，我也比较喜欢《家教》不过最喜欢的还是海贼，《家教》的剧情大起大落的有点太多了，比如这两话，入江之前给他们设置那么多难题，险些有生命危险，但突然一下就变成自己人,直接洗白了。这种剧情感觉设计的有欠缺，或者说，没有像海贼王那样之前先埋下一些小的伏笔，最后在进行填坑，这个相当于临时挖坑临时填的感觉了。另外，死神破面篇虽然战斗激烈，但觉得摊子还是太大了。参加战斗的人太多，现在都是队长级战斗，还没打完。可是一护那边也没动静了，还有准备出来对蓝染的假面军团。应该需要挂点人清理一下了。

其实我想着不光是开设WIFI乐园，希望能给大家留出一个交流板来,比如像盟区的ID或者是WIFI的号码，都可以进行交换，读者之间互相认识进行对战可是很有意思的。如果你们愿意，这期回函卡上就可以写上游戏的WIFI号码或者盟区的联系方式，参与的人多了，这个板块肯定会开的。

交友 山东 王小家
猴子怎么越看越像樱木花道！哈哈~
男，17岁，山东省胶州市第一中学，QQ380415501

众多热门栏目，需要大家一起参与！

游戏研究：每个人都有自己最擅长的几个游戏，相信大家对这些游戏一定都有自己独特的心得研究吧，如果你觉得你的研究绝对够独家，那么欢迎你拿出来和玩家们一起交流。

口袋迷俱乐部：刚刚恢复不久的口袋迷俱乐部栏目非常需要你的支持。把自己的游戏心得或在玩口袋时候的趣事以及对口袋的感悟文章。如果你觉得你自己组得队伍够强，还可以把队伍配置和使用心得拿出来和大家交流，另外，如果有不足得地方还可以受到资深玩家的指点。

任性贴图区：收集广大读者们的原创画稿，如果你自己有，就可以发给我们。

PG博客：在游戏时遇到的事情或者对游戏的感悟、自己的游戏史，以及对游戏或当今业界的看法，都可以在这里发表。

翔武的挑战状：在掌机迷DVD中准备播放的全新栏目。将由玩家给翔武出题，由动作达人(自称）翔武来进行挑战。题目可以偏难，可以加以一定限制要求。小编将会从每期出题玩家回函卡中抽取一个题目让翔武来挑战，当然，是要有视频影像的。这位动作达人（自称）到底能不能完成这些难题呢？拭目以待吧！

注：题目内容可以从掌机上为主，也可以从一些FC游戏中挑选。

DVD高手影像：如果你有影像录制条件的话，就来在这里展示自己的游戏水平吧！

◆所有投稿者注意

1、请在你的投稿来信或电子邮件中，写明详细地址、真实姓名、身份证号、邮政编码。不然稿费是无法发放的。此外，没有自己身份证的朋友可以用家长的姓名、身份证号及联系方式。

2、电子邮件一律使用DOC或TXT格式，尽量附相关图片。

3、投影像的作者请将影像刻录成光盘，并附上详细的影像段落说明。

4、本刊不接受在网络或其他媒体上已登载的稿件。发稿一星期内会有编辑通知是否被录用，如果被录用，在刊登一个月后才可在其他地方发表。最后，请勿一稿多投。

◆投稿方式

来信请至：北京东区安外邮局75号信箱 掌机迷 收

PG@VGAME.CN

邮编：100011







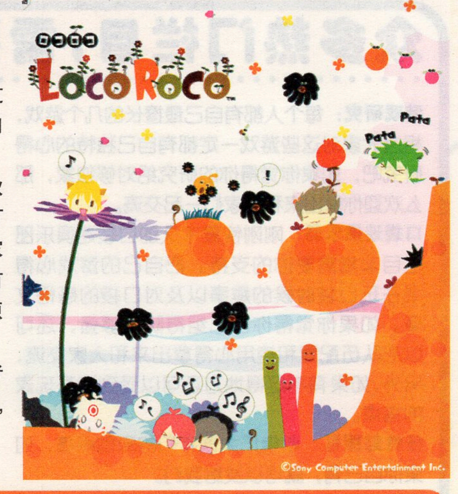


编辑部揭示板

减肥这种事情对于现代人来说是再正常不过的了，像我长期坐办公室，也稍微会有一些赘肉的。但是减肥方法很关键。

猴子现在正在面对这个问题，不过这个家伙开始总是用绝食方法减肥，但是还吃甜食，喝可乐。现在又开始用吃泻药的方法来减，我们大家都觉得这种减肥方法比较危险，怕对猴子健康有影响。我自己的方法是运动，加上天生体质的原因，我的方法肯定不会适合他。

所以，我希望如果有哪位读者正在减肥或者已经减肥成功了，能给猴子提供一些正确的建议，我们也希望他能顺利的减肥成功。



★任性贴图区★

←浙江 陶逸飞 想法不错，而且一狼画得也很可爱，特别是那呆样，这期奖品是你的了。

←贵州 罗欣 这张女版八房的长发还可以，就是额头和脸的位置似乎偏了一些。

→江苏 黄一辰 两个感觉，本人还可以，一狼像洛克人。

↑河北 王思语 这次的作品不错，白金的LOGO画的也很好。

任性贴图区再开，征集读者绘画投稿，可邮寄或电子邮件。来信请至北京安外邮局75号信箱，掌机迷收或PG@VGAME.CN。

广西 文敏 如果以后有掌机奥运会那该有多好啊！
男，31岁，广西桂林市栖霞路6号金嗓子大酒店

生活……总是带着艰辛

一狼



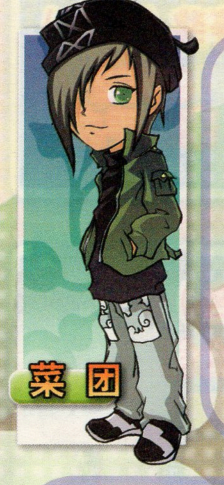
第一次在北京过冬，虽然没有想象中的那么冷，不过算是亲眼见证了北方沙尘暴的天气。北京就是风大，再加上一狼身体也不算太好，这几天终于着凉感冒了，工作也没有状态……临写手札的时候，一狼还吃了感冒药，争取早点让身体好起来，写出更好的攻略奉献给广大读者……本月收入恶魔城正版，一周目全金币无伤挑战中……PSP3000入手，虽然暂时只能用来听歌看电影……PG编辑部搬到了对面的房间，和美编挤在一个屋子里，这样冬天就不怕冷了……

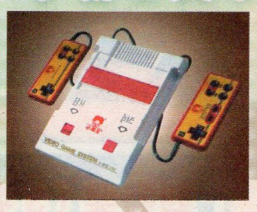


↑热带雨林这部动漫曾经也是一狼的最爱。

小霸王其乐无穷啊!

菜团





前些天猴子兴冲冲的去了鼓楼一趟，本以为他去买游戏回来玩，谁知到回来后抱着一个四方形的小盒子，受到好奇心驱使的我还没等他打开，我就直接替他拆了封，打开一看原来是一台极能勾起回忆的小霸王FC，那位想问了，猴子买他干什么？都有模拟器了。嗨！猴子可是一个怀旧达人，从超任到土星90年代的主机全部收集，购买主机在电视上玩游戏就是为了体验原汁原味的感觉，不过小霸王游戏机的主频分为50和60Hz，不过为了支持国内的老电视都采用的是50Hz，猴子展开其动手精神，要将它改成60Hz。可是废了半天劲白白忙乎一场（缺少改装材料……），因为此事受到多人鄙视。

HOME COMING

八房



若干年的前一个冬日正午，为了筹措万恶的大学学费，还在上高中的我与家人背井离乡离开了自己心爱的家，开始了7年多的颠沛流离，居无定所（略夸张）的生活。经过了这么多年的折腾挣扎，总算在今年冬天荣归故里了……经过一个多月规整，家里总算是布置停当，昨天我在久违的屋里收拾大大小小箱子里的东西，忽然翻出了一个盒子，打开之后里面全是让人怀念的物品呢：换牙时留下的装着自己乳牙的瓶子；上初中时候，为了解剖猫还是兔子的手术刀，因为当时这把刀把自己的手上划了条长长的伤口所以留下了；上高中时自己记的《洛克人EXE》系列卡片密码和强化方块的压缩指令；大一时第一次去招待所租房的塑料门牌卡……从小到大都还是这么奇怪啊，现在也没变啊。看着这些让人怀念的物品和镜中的自己，忽然有点眼眶湿润。嗯，不过一切都好，总算是回家了。

PG总动员

~小编们的轻松驿站~

天渐冷了，本猎人想用此“回函卡”打造一套雪山包，为何在攻略众找不到此项的成功率了？
男，18岁，浙江省宁波市江东区丹凤三村18幢5，2号 浙江 张少杰 交友



掌机快乐赢 中奖名单

本期开奖期数：111



一等奖（1名）

NDSL DQ5原装外壳

广西	吴大园



二等奖（1名）

SVC2豪鬼手办

广州	林加进



三等奖（2名）

怪物猎人小猪存钱罐

贵州	杨政
河北	黄壮



四等奖（3名）

怪物猎人雪山包

北京	那娜
福建	沈雯雯
浙江	郑光耀



五等奖5名

精致动漫挂饰

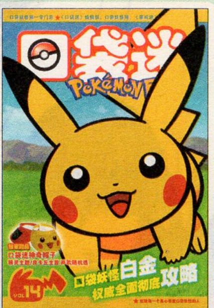
广东	谭嘉文
湖北	李嘉闵
江苏	俞杰宝
江苏	王小波
福建	陈欣恺

喜讯：电子游戏软件杂志获新闻出版总署出版物印刷一等奖



次世代传媒联盟 最新邮购资讯

电子游戏软件、电玩新势力、动感新势力、掌机迷、SO COOL、TOYS



第一时间为广大玩家奉上《口袋妖怪白金》的彻底攻略，同时还有经典口袋游戏的深度研究。本期赠品是口袋迷神奇帽子，随机二选一，请注意购买时向零售商索要。

口袋迷(14)

■定价19.8元　上市热卖中

Wii玩家的终极宝典！众多既实用又好玩的内容等你来发现，热门攻略特别策划详细研究等精彩内容看不过来。威动力dvd全面收集88款最新好玩游戏及众多工具，必买！

Wii动力

■定价：18元　上市热卖中

2008年最新NDS典藏登场，全面补充春至秋的热门资料及游戏，全书100%全新内容绝无水分，DVD光盘收录100款以上的经典中文游戏，及十数种最新必备实用工具。

NDS标准典藏08终极版

■定价：18元　上市热卖中

广大口袋迷期待已久的《口袋迷13》来啦！本期精心改版为特制双层封面，赠送NDS主机收藏包、口袋迷舞动助威棒、四格漫画特辑、08剧场版主题折扇等精美赠品，值得收藏！

口袋迷(13)

■定价19.8元(豪华版29.8元)　上市热卖中

为广大NDS玩家详细介绍各种软件使用方法和技巧，主机和周边纵览和购买推荐。NDS发售至今200多款优秀作品推荐，附送实用超值DVD。

NDS终极奥技

■定价：19.8元　接受邮购



终极奥技再加印啦！根据新PSP主机的变化及软硬件的大幅度调整，新书做出了可以兼容新老主机的内容更新，包括全新的热门软件使用技巧，是PSP玩家必须拥有的最强工具书，不能错过。

PSP终极奥技(修订版最新加印)

■定价：19.8元　上市热卖中



攻略特辑 使命召唤5/彻底攻略 辐射3/完全攻略 天诛4/彻底攻略 创世法典/特稿 誓死抵抗/特别策划 魔王再临·隐藏BOSS档案解密

电软2008年第24期

■定价：9.8元　上市热卖中

口袋迷新春大餐又来了！本次集合第六至第十辑的精华内容，全部重新编辑修订，重新排版制作，绝对全新效果，并有百页以上全新内容收录，口袋迷不能错过的收藏宝典。

口袋迷精华本2

■定价：24.80元　上市热卖中



SHE荣登本期封面人物，给人清新可人的感觉。当然在内容上也不会示弱，冬季的潮流逸品依次上架，保证会让你眼花缭乱，同时潮人王们也都前来捧场，值得期待！

SO COOL 2008年第12期

■定价：15元　上市热卖中

电子游戏软件

2008年1～24期	9.80元
2008年(6-7合刊)	15.00元

电子天下·掌机迷

2008年第1～19期	8.80元

动感新势力

60、62、63、65、66、69期	9.80元
62、66期DVD豪华版(其它已售完)	15.00元

SO COOL(搜酷)

创刊秋、冬季、06年1～12期(2、5、10、11期已售完)	15元
2007年1、3～12期	15元
2008年1～12期	15元

口袋迷14	19.8元
NDS标准掌机典藏2008终极版	18元
Wii动力	18元
口袋迷13普通版\豪华版	19.8\29.8元
口袋迷12普通版\豪华版	19.8\29.8元
PSP终极奥技(修订版最新加印)	19.8元
口袋迷11普通版	19.8\29.8元
口袋迷精华本2	24.8元
NDS终极奥技	19.8元
机战FAN(2)(3)(4)	19.8元
口袋的魅力(口袋妖怪十周年纪念)(半价)	9.9元
口袋特训营(半价)	9元
SoPlay偶像新势力(团体/个人)(半价)	6.4\6.4元
游戏的设计与开发(平装\精装)(半价)	25\28.5元

邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部　邮编：100011　联系电话：010-64472177　邮资免取

超时空伪娘传说S

——MACROSS F的掌上完结剧

25年前的那部传奇经典《超时空要塞MACROSS》，用足整整一代人的怨念，让被美国人硬生生改名成瑞奇卡特的一条辉，游走在清纯少女林明美与成熟御姐早濑未莎之间长达几十话的篇幅。最终动人歌声战胜了残酷战争，而制服诱惑也完胜了玉女短裙(？)，一条辉带着早濑未莎飞向银河的尽头，不但完全将林明美的满腔痴情抛在脑后，还明目张胆地生了一个女儿——这出情节请参考《太空堡垒》第二章，美国人竟然有办法逼完全不相关作品里的角色认祖归宗，也就难免也误导着当时无数的中国观众要将这一荒谬谎言相信到儿孙满堂时了："爷爷，请问谁是一条辉？""一个吃着碗里看着锅里最后还端着锅走不回头的混蛋。""爷爷，请问一条辉的后代是干什么的？""一个女的，骑个摩托。"——"喂，喂！"

然而25年后的这部据说是向《超时空要塞MACROSS》致敬的《MACROSS F》，一上来就用几乎相同的人员配置，给了当年那些在《太空堡垒》里为了三角恋爱而辗转反侧的粉丝们，以久违了1/4个世纪的感动。于是几乎所有人都要认定着这结局绝对会在"一如以往地端锅走"以及"一反常态地为碗留"之间做出抉择时（怎么听起来倒像是一出发生在饭馆里的苦情大戏？），早乙女同学正式在最终话发出了"请你们变成我的翅膀吧"的邀请，然后最后一个画面直接打上"剧场版《MACROSS F》始动"的字样，让无数自动画开播早期就各自划清界限的绿毛党与女王派纷纷傻眼。

所以说，姜是老的辣，人是老的咸(？？)，当河森正治已经不再是25年前那个意气风发的小伙子，区区的三角恋爱已经完全满足不了他，他这次要的已经堪称是露骨咸湿：绿毛少女不能少，红毛女王跑不掉，在剧场版的大坑被真的填平之前，新时代的那首REMIX版"我的男朋友是飞行员"俨然唱响着"我的男朋友要玩3P"的糟糕歌词，他们一起星间双飞不亦乐乎去了……

因此这篇纪念文，纪念得绝非是早乙女后宫的酒池肉林，而是纪念那些我们曾经无比美好但现在全然被蹂躏了的纯真青春——至于你



问为什么这片子10月就完结却要拖到12月才开写，我只能无奈地耸耸肩膀告诉你：《掌机迷》是半月刊而不是每日刊，就算我是10月底就写完的纪念稿，按照档期顺序排下来可不就是12月才能被刊载么！（翔武：请不要把你个人的拖稿恶行，用我们杂志的发行周期来当成冠冕堂皇的借口！）

其实《MACROSS F》自开播以来就普遍是一片良好口碑的和乐景象，即便间或有男主角的脸走型得像个黄花大闺女，或者女主角的脸走型得想个北京水电工这样的小瑕疵，但看在华丽拉风的漫天弹幕大型空战场面的份上，即便是再挑剔的观众也不太好意思冲着河森正治“总监督”的名号就开骂。但真正让《MACROSS F》走向笑声爆棚高潮的事情开端，却还要从国内某本名声显赫的动画杂志的八卦爆料开始——

该杂志秉着“一定要让读者大人知道真相”的行事原则，将关于《MACROSS F》的官方人名汉字写法一一揭发，一时间那些还沉迷在“李兰华邂逅了早乙女阿鲁特，他们在雪莉露的演唱会上开始了新的星际冒险”中的观众，顿时被充满脱力感的官方定名给轰炸得体无完肤：“其实阿鲁特君的真正名字是叫有人哦！”（救命呀！）“而雪莉露则叫做雪露哟！”（让我死了吧！！）“兰华的名字就真的写成兰花哦！”（这究竟是啥呀！？）“兰花她妈是姓美名兰雪的，所以兰花的全名应该是美兰花哦！”（世界一下子就安静了……）

正是在这样的连番轰炸下，被官方那种“到底是哪个汉语半调子想出来的半调子人名啊”的起名方式给彻底轰炸到浑身无力的中国观众们，以近乎情感被虐的方式强迫地修改着自己已经好不容易架构起来的已有认知：“早乙女有人救下了美兰花，于是他们带着雪露一起去星间双飞了！”“呀呀呀！！！请让这种噩梦赶紧滚出我的脑海吧！！！”“…………”

接续着《超时空伪娘传说F》的剧情，这次的《超时空伪娘传说S》依然要围着“远程光线武器攻击系的男主角+远程鞭子抽打攻击系的女主角一+远程包子投掷回复系的女主角二”的主角三人组来展开后续冒险（所以只要把这三人丢到近身怪物堆里，他们大概就会瞬间全灭了……），因此对于之前在《超时空伪娘传说F》里已经出现过的剧情，这里就不再描述——当然如果你同时将《超时空伪娘传说F》与《超时空伪娘传说S》全部以HARD级难度无伤穿关，就可以开启隐藏的《超时空伪娘传说 AFTER STORY》情节，并敬请期待《超时空伪娘传说 3rd》的到来……（翔武：就算你要随地挖坑，也拜托你挖一个看起来比较有可信度的坑好不好？！）

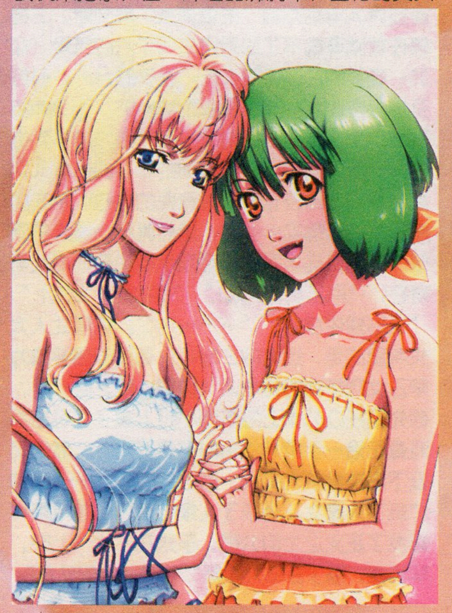


虽然单就中村悠一与杉田智和这两位声优在业界人皆尽知的“夫妻关系”来判断，三岛辅佐官就算成不了他祖宗三岛平八的气候（翔武：谁跟你说过这两人是一家子的？！），但好歹也应该会成为最终的幕后大BOSS，出来道貌岸然地挡在主角队伍前来一番“因为得不到你的人，所以我也不想得到你的心”的说教（翔武：我说，你没觉得那说教里的内容似乎在顺序上有点颠倒吗？？），然后就开始最终的厮杀——而且连人名都已经预示着了剧情的伏笔所在：“早乙女有人哦！”“有的是什么人？”“三岛辅佐官。”“…………”。结果让人大失所望的是，这次的三岛并没有真的想要成为早乙女同学有的那个人（翔武：喂，喂！），他先是在办公桌上与凯西小姐上演了“名监督河森正治一手策划的超时空激情戏”，然后又设下阴谋枪杀大统领，自己取而代之——这种“玩了人家女儿还杀了人家老爹”的兽行最终激发了正义之士的公愤，于是在一片“上吧，早乙女，爆了三岛大腹黑”（“……的菊花”

游戏单间

的尾音似乎被大多数人有意识地忽略了）的翻天呼声中，早乙女开着战机去演电影，然后就跟兰花妹妹一同迷失在荒岛森林里了——“人家都已经家破人亡了，你小子却有心思去度假！”“那也总好过明明人家都已经家破人亡了，却还要乘机泡妞的某大叔吧？”“你是在说奥兹玛李？”“我是在说詹姆士邦德。”“…………”（翔武：－_－＃＃《007：量子危机》又招你惹你了啊！？）

即便撇开赶拍电影《鸟人》的情节是在多么明显地在给自家的《MACROSS ZERO》打广告（话说《MACROSS ZERO》的蓝光碟紧跟着就要发…），单是早乙女与兰花妹妹流落荒岛的这一段情节，就有着十足在向当年一条辉与早濑未莎玩迷失的那段经典桥段致敬的嫌疑。按理说，人在流落荒岛时总会因为绝望而致使原始的本性流露出来，于是《银魂 龙宫篇》里的众人全都敞开心房开始裸奔，偏偏从一条辉到早乙女，他们不但不脱，反而把自己捂得更严实。虽然当年一条辉与早濑的那段往事几乎要将“流落荒岛”推上与“考上东大”“爬上坂坡”“传说之树”并列的动漫界四大“只要做了就能幸福”的壮举的神坛，然而这并不意味着兰花就此就要成为官方指配的第一夫人——她还来不及像卡嘉丽那样光着身子用枪指着阿斯兰，有如基拉大神一样的布雷拉就已经开着战机来抢亲，在一片喧嚣沸腾中，兰花的真实



身份就此被揭发出来，而瓦鸠拉因此产生的暴动，也就推动了高潮迭起的大结局就此到来。

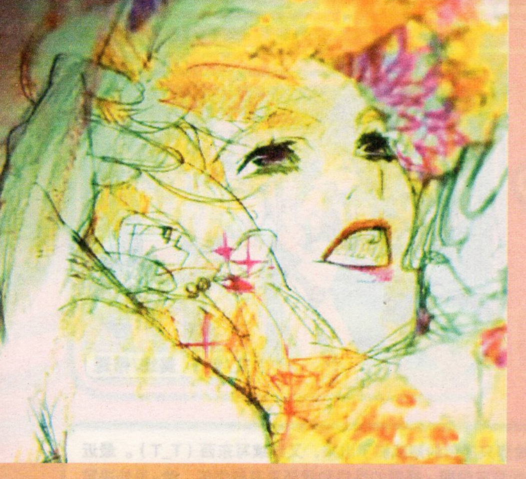
有时背负着女主角的身份，是注定了要忍受着来自于广大民众的无情的“凭什么她就能成为女主角”的猛烈抨击的（后面半句“为什么我就当不了女主角”请直接嚼碎了吞肚子里…），于是在牺牲了无数比配角还要没戏分的炮灰角色后，兰花妹妹（她姐姐真的不是芙蓉姐姐么？）被早乙女同学英勇地从瓦鸠拉的老巢里救了回来；然而还不等屁股把凳子捂热，兰花妹妹又毅然决定坐着布雷拉的战机重新飞回瓦鸠拉的老巢——“你到底想让多少人为你白死啊！？”电视机前观众的怒吼几乎要掀翻屋顶。

这里比较可疑的反倒是雪露女王，自从剧情后半段揭露了她身患绝症，命不久已的事实后，一时间关于“你想吃便当吗？河森正治便利店的豪华便当会让你吃到泪流满面哦！”“哦？是什么样的便当呢？”“女王便当。”“…………”的传闻几乎成了各大讨论版BBS上的热门话题。然而这个传说中的超丰盛女王便当，直到TV版剧情全部落幕也没见到放送，观众既没吃到鳗鱼，也没看到蛋卷，甚至连味噌汤都没能喝上一口，只见到女王被绿毛甩了一个耳光——她她她，竟然就病好了！！！

当然我们绝对没有任何的医学实验能证明，甩耳光可以治疗绝症，所以即便是想利用耳光治好自己感冒的死宅男，再怎么渴望走到路上被青春少女甩耳光，除了会获得一句“变态”的评价之外，对于改善病情几乎没有任何帮助。因此如果因为年底地动天寒而感冒发烧，绫小路对各位宅男们给出的最中肯建议就是：还请就近去医院接受检查吧。（翔武：你废话那么多干吗？）

即便如此的不可思议，最终战还是在万众期待中正式开打了。之前疑似为最终BOSS的三岛，最终被证明不过是自以为自己理念能够拯救人类的西瓜头神棍罢了，而最强洗衣机彼女格蕾丝（由于格蕾丝小姐的多功能性，所以把这个称号改编成“最强电饭锅彼女”“最强电熨斗彼女”等等也是可以的）直接跃升至魔王级别，裸飘着就开始了与瓦鸠拉的融合，展开了与早乙女三人的正面交锋。

在决战正式开始前，作为本作最大牺牲品兼催泪弹的米歇尔，以一招飞龙升天破直接撞碎舷窗消失在太空的尽头里。理论上这种放在



现实世界里就算豪斯医生配上实习医生格蕾在加上护士小葵都拯救不了的必死案例（翔武：你又开始跟美剧过不去了么？），由于之前曾有过高达SEED里某向我开炮男被阳电子破城炮轰成灰烬都依然能在下一季里完好无损复活过来的可耻经验，所以即便这边厢柯兰已经悲痛到心如刀割，但观众还是在坚持着嬉皮笑脸之余坚定地认为“他一定会在剧场版里活过来的！！”——“他就是死了呀！！！”河森正治撕心裂肺地大声疾呼。所以说动画界里最被监督和编剧们记恨的人，一定是富野由悠季……

姑且不论剧场版的主题是不是在详尽描述早乙女充满欲望与迷乱的家庭生活之外，还强行加入了面具男的逆袭。光是最终话里早乙女开着骷髅战机奋勇冲向巨大的全裸兰花妹妹之后又转为冲向巨大的全裸格蕾丝姐姐这一画面，就彻底让心怀不轨的宅男观众们乐到失态：“他一定是觉得巨大的山峰还是要比巨大的飞机场更有吸引力吧！”“那为什么不干脆扑向巨大的河流呢？”“因为巨大的森林也一样很让人神往呀！”（翔武：－_－## 所以你到底是想要描述些什么啊！？）

这种基本上还是以无限弹幕为背景的以至于让那些《斑鸠》和《东方幻想系列》的玩家热泪盈眶的最终战，在关键时刻因为早乙女有人的一句带有洗脑性质的“请你们成为我的翅膀吧”而瞬间扭转了战局。这种明显带有相当老不羞意味的挑逗台词，很可能会因为在含蓄美之外还洋溢着咸湿气质而成为成人AV界的新型流传台词，于是我们将不会意外地看到在最新的成人电影里出现着如下的对话：“呀！卖碟！”“哈！牙酷！！”“请你们成为我的翅膀吧！”（喂，喂！！）绿毛与女王瞬间合体，歌声辅助增强战斗力直接破表，早乙女有人怀着着未来生活的无限憧憬一举粉碎了格蕾丝的阴谋，超时空伪娘传说就此响彻银河！

按理说，这确实是一个相当振奋人心的收尾。只不过所有的喜悦根本无法掩盖河森正治掉三落四的坏毛病：布雷拉的最终归属无人得知，露卡是否继承家业也未曾交代，奥兹玛与凯西破镜重圆，但婚后生下来的孩子是不是也长着个西瓜头更是没人知晓（翔武：没人让你去关心这个！！！！）。正是因为带着如此之所的谜团，才让无数看到“剧场版《MACROSS F》始动”字样后直接怀疑自己是不是视力出了问题的观众，各位确信《MACROSS F》里的“F”，才不是什么巨大银河移民船团Frontier的缩写，而根本就是意味着“MACROSS 腐男”“MACROSS 腐坏”“MACROSS 抚摩”“MACROSS 鳆鱼”等多重让人心猿意马的潜藏主题（翔武：最后一个那是啥？）。



然而这毕竟还是MACROSS。有让人感觉亲切的可变形骷髅战机，有充满雄心壮志的王牌飞行员，有心中洋溢着天真梦想的可爱少女，有坚毅不屈的成熟性感女郎，有巨大无比的超强火力战舰，有超越时空令人沉醉的动听歌声——战争、歌声与爱，这是MACROSS系列从第一代开始就传延至今的永恒主题，或者这战争可能打得毫无逻辑，或许这歌声未必每一次都让人如痴如醉，或者这爱情有时可能会多线路发展多线路推倒得有些奇怪，但它们终究还是承载着我们这一代又一代动画迷的梦想与希望。

就算飞不到银河的彼岸，我们也未曾感到半点的颓败，毕竟在那些用肉眼捕捉不到的太空角落里，将会有无数的传奇陆续诞生：

下一次的歌声将会在何处响起？

全宇宙，翘首期盼。

□文/绫小路义行



碎碎念： 本来打算彻底消失的，但是被那只黑色的翔武抓了出来，又继续写东西（T_T）。最近很有空闲，看了很多之前想看的电影，并且恶补了喧嚣学院三学期。播磨的性格和我还真有些类似，哈~另外决定用多年积攒下来的钱去换把木吉他了，锁定在泰勒214和NAGA暗部真名签名款了。都是七千多，趁着年轻，为了自己的梦想疯狂一次！

动漫世界中的十二生肖——马（上）

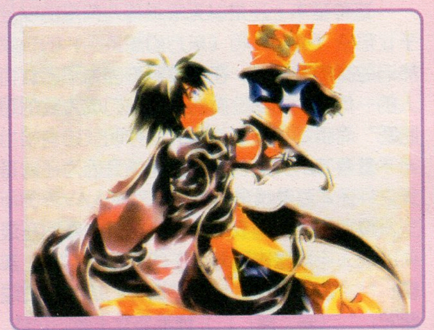
守护女神的天马



什么？谁说天马不是马的？你看人家小强星矢，整天披着青铜铠甲，驼着女神雅典娜，哦，其实是保护着女神雅典娜。做牛做马的为了女神而战。只要一出现敌人，就大吼的跳起来，然后在出招之前要耍上好一会儿动作，最后怒吼一声“天马流星拳”。然后就如同发情的野马尥蹶子一样的向着敌人的要害猛击！号称一秒钟能发出100次攻击。虽然每次敌人受到攻击后都会说像是被蚊子咬了一口，并且在一瞬间秒杀掉小强星矢，但是人家星矢凭借着顽强的意志以及不屈的精神还有对女神的骑士精神。很快会站起来，然后又在出招之前耍上好一会儿动作最后怒吼一声“天马流星拳”。给于对方致命的一击！（不过为什么之前打上去对方说像蚊子咬，之后一拳敌人连内衣内裤都被打碎了呢？）如果对方还有力气还击，星矢就会义正言辞的告诉他，对圣斗士用过一次的招数第二次是不管用的！然后直接干掉对方后，就拖着浑身破裂的铠甲，以及全身是血的身体，站在岩石上眺望远方……（其实我觉得，按照那盔甲的破碎程度，就说星矢不被敌人打死，也得被那些圣衣的碎片扎死了，看来浑身是血有30%是他被敌人攻击所受到的伤害，10%是敌人自己的血溅上去的。剩下60%是自己身上的盔甲碎片扎的= =）

神兽四不像

“四不像”长相非常特殊，它的犄角像鹿，面部像马，蹄子像牛，尾巴像驴，但整体看上



去却似鹿非鹿，似马非马，似牛非牛，似驴非驴，故获得“四不像”的美名。相传，《封神榜》中姜太公的座骑即为"四不象"，所以这只神兽一直以来就被人们所津津乐道。但是严格的说他不算马，只是因为他每天都被太公望骑着，而且大家也不能确定他是牛或者是驴，所以暂且放在这里说好了。

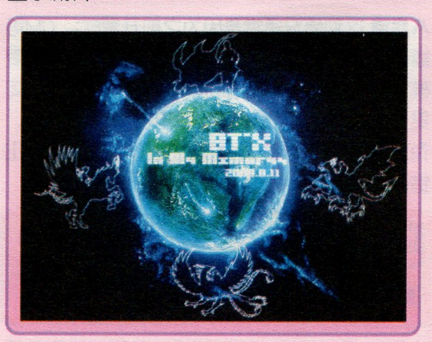


乍看之下身材有如一只怀胎十月的河马的四不像，距离人们的传说甚是遥远，虽然有无数女FANS看到圆滚滚的小四后都被他的可爱所深深吸引。但是这家伙也太离谱了吧，好歹也是传说中高贵的的灵兽，拜托你专业一点行不行~人家传说角似鹿，结果长到小四头上就成了俩小棒槌，而且头顶还有杂草一样的一撮头发。肥嘟嘟的大圆脸短小的四肢，最搞笑的就是那比犄角还长的眼睫毛了= =。甚比猴哥还可爱。不过话说回来，人家如果进化后还是满帅气的，脸也尖了，犄角也长了，眼睛都水汪汪了，一口气推倒六楼都不费劲！

身为太公望的座骑，同时也是个好脾气的伙伴。虽然最初虽然受不了太公望的随便，但慢慢地知道深藏于太公望心中的苦心和孤独，现在则对太公望好生尊敬，为他卖命工作。是个非常可靠的伙伴。作为大智若愚，每天都装傻充愣的太公望来说，有这样一个直肠子又热血的家伙作为搭档真的是太合适不过了，性格互补，所以在一起演绎了许多搞笑的桥段。也成就了传说中神兽最憨的形象，到现在还能想起来他举着一个牌子，然后念叨着：“我要做诱饵几个小时，所以我要努力”的形象，敌人在他身后完全汗颜……

依旧天马行空

即使时隔多年，当路边的小朋友已经不再高喊“天马流星拳”，而天马座的光辉也已经逐渐减退，但是就在车田正美漫画生涯20年的时候，一个叫高宫铁兵的少年，为了救自己的哥哥，骑着传说中四圣兽的麒麟BT'X。去和机械帝国战斗的故事。但是怎么看那只被骑着的麒麟都是星矢转世啊…恩，好吧，为了不被FANS抽，我姑且承认那是只麒麟好了…。随着21世纪的到来，科学的进步以及北京奥运会的申办成功= =。仿佛一夜之间，我们熟悉的圣斗士们，都把自己的圣衣改造成了机械兽然后还以“BT”这个变态的名号做简称。并且融入了自己的鲜血（好在不是雅典娜的，不然雅典娜还不得大出血到死啊……）。然后骑着，一边同这些BT聊天，一边和敌人作战。无疑这种作战方式相比圣斗士的圣衣提升了技术含量。但是对于这些金属的炼制以及制作的成本来说都大大提升了难度。譬如北斗的那只马克斯，有那些材料能制作多少圣衣啊…。不过这部动画被国内引进后反响非常不错，受到很多朋友的追捧，但是可惜最后没有放映完，如果喜欢圣斗士的朋友不要错过！天马恒久远，流星永流传……



编辑部的马

各位朋友小时候有没有玩过骑着扫把或者木棍，一手使劲拍着自己的屁股，一手摇晃着，大喊：“驾~驾~”，然后用自己全身的力气蹦着跑向前去……话说编辑部是个很搞笑也很有活力的地方，每次截稿时，大家工作累了，在休息的时候，只要我一用手吹口哨，然后某人就骑着椅子，然后努力喊着驾~然后摇晃着椅子往我这个方向蠕动……OTZ

游戏单间

PGMONKEY@SINA.COM

问答无双

集中解决玩家遇到的各种问题，问答无双期待你的参与，
你的问题就是大家的问题，你的回答或许就是大家的福音！

问 请问如何更换EZ5的烧录卡内核？是下载后直接放到TF卡里就可以了吗？目前用哪个版本的内核比较好？（江苏 孟安亮）

八房■ 目前EZ5的内核版本是1.86，安装方法是下载后解压，把ez5sys.bin和moonshl文件夹放进TF卡的根目录内。更新内核后设置会回到默认，注意设置一下。

问 请问我的PSP1000型升级后一进游戏，所有按键就都失效了，唯独HOME键能用，但在XMB下又一切正常，是怎么回事？（河北 郝读者）

八房■ 这种情况通常是因为之前开着FC、CM等插件，由于冲突导致故障，可以试着进入恢复模式，将相关插件全部disable一下再试试，如果正常的话，可更新对应版本的插件。此外，有时升级后引导模式会发生变化，进入游戏出错的话不妨顺手检查一下。

问 《闪电十一人》通关后在哪里可以与雷顿教授队比赛？对方配置如何，奖励呢？（广东 何健达）

八房■ 通关后在地下训练场地区可以碰到教授队。虽然算不上随机，但出现地点也不是固定的。对方成员么就是那些啦……最强的S级断球必杀是需要在他们这里得到的。

问 掌机进水怎么办？听说只要不开机把它晒干即可，真的吗？无论掉水里多长时间都可以？（安徽 朱昌明）

八房■ 这个，怎么说呢，运气因素还是挺重的……如果不慎进水的话，建议赶快把电池等部件卸下，最好打开外壳，之后风干。就算是看起来干掉了也不要马上打开，再搁一段时间使得湿气完全风干（一星期以上最好）。另外，就算是防水电子设备，也只是防水溅、水泼，没有防水浸的吧……又不是手表。所以最好不要尝试。（你一定要尝试的话，一定要写下过程和心得来投稿……）

问 R4可是国民级烧录卡啊！现在究竟作何打算？是死是活起码有个准话吧！R4官方现在有何表态吗？（上海 金志浩）

八房■ R4官方怎么会顶风公然出来表态= = 分明是被任天堂拔掉了嘛。虽然烧录卡在中国是司空见惯的事情，不过毕竟还是有一些不合理的地方吧。言归正传。R4官方现在虽然已经销声匿迹，但最近有一些诸如R4 SDHC的新烧录卡品种面世，似乎像原班班底所作。可惜的是内核不能互相通用。



对比	R4 SDHC版	R4
SDHC支持	使用一颗控制芯片即支持4G-32G的大容量TF卡，更大容量带来更大便利。	不支持SDHC规范的TF卡。
语言版本	不受硬件限制，加载中文内核就是中文版，加载英文内核就变成英文版。	语言版本受硬件限制，英文版的卡带只能使用英文内核，中文版卡带只能使用中文内核。
功耗	R4 SDHC的功耗跟R4一样优秀，正常游戏时间也有8小时左右。	一般正常游戏时间8小时左右。
技术支持	内核将不断更新，各种问题将得到及时的解决。	内核已不再更新，新的有问题的游戏将无法正常运行。

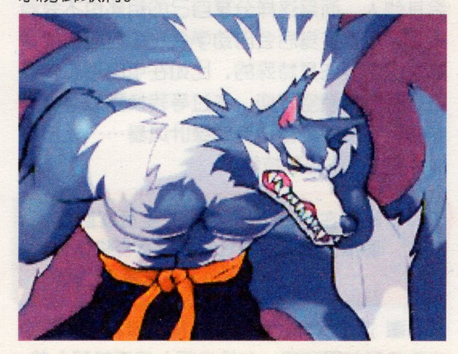
问 NDSi出了以后NDSL会停产吗？NDSL的价格会有较大波动吗?(浙江 郑光耀)

八房■ 随着NDSI的推出，DSL肯定会逐步淡出舞台，不过目前NDSL仍然广泛有货，价格也没

有太过明显的波动，目前NDSi尚未宣布破解，NDSL价格甚至可能有小幅度上升。NDSi告破之后，NDSL价格当会有短暂，相当幅度的下降。

问 PSP《恶魔战士》中，每个人的EX技如何发？此外，dark force和guard cancel等文字都是什么意思？（山东 冷振之）

八房■ 多数人物的EX必杀技只要在普通必杀技的基础上按下多个攻击键（如原来用拳的按两个拳）即可，EX连续技则是目押按下特定攻击键。dark force的发动方法则是同时按下相同强度的拳和腿键（大部分人）……guard cancel表示防御取消。



问 我看PG特工组上报的广州地区的AK2和DSTT都那么便宜，可周围的价格却不一样啊？能否给出详细价格来源的地址？（广东 刘浩嘉）

八房■ PG特工的价格仅仅代表了一个地区在某项时间内的平均水准，实际可能有一些偏差。顺便，可不要拿着PG过去"据理力争"哦。通常来说一些大的卖场价格与刊载的价格较为接近（如海印广场等）

问 请问我下载了ACG的汉化版《恶魔城 被夺的刻印》之后，给ROM打了去除广告补丁，但为啥打完后进入游戏会出现乱码呢？（湖北 黄光荣）

八房■ 去广告补丁有许多版本，要确定自己的ROM适合补丁版本——还是说要确定补丁版本适合ROM呢？此外，如果之前对ROM进行过其他处理（如RIP或者静态修改）也会导致补丁失败。建议打补丁之前确认ROM的MD5是否符合要求。

问 我在玩思乡之风的时候接了S级的任务"龙の证を持つ者"，但和神殿的少女对话之后找不到飞在空中的龙，其具体位置在哪？（广东 刘浩嘉）

八房■ 那头龙会在西半球的第三阶层四处游弋，有一个非常有可能出现的地方是：里约热内卢上方地图上有一个类似俄罗斯方块倒L形状的云彩，在那个云团西北一点即可在空中发现（红色的龙）

问 请问PSP如何更换主题？有何注意事项？此外，NDSi取消了GBA插槽，那过去那些需要和GBA互动的游戏怎么办呢？（江西 王兆宇）

八房■ 更换主题需要机器的版本在3.71以上（不过大家都已经升到了吧）。之后把下载的.ptf丢进PSP目录的主题文件夹（THEME文件夹）。之后在XMB下的机体设置中更换。需要注意的是有些自制主题可能不甚完善，更换之后经常出现这样那样的问题，这种时候可以在恢复模式中尝试恢复默认主题，实在不行的话可以格式化F1进行修复。至于NDSi……目前老任还没有提出解决方案，不过此类游戏毕竟是少数，今后应该可以很容易通过无线网络配布等方案解决。

问 用PSP1000,3.71M33-4系统玩PS模拟的格兰蒂亚,为何会乱码?(吉林 荆心）

八房■ 办公室里的机器经测试正常，如果是汉化版的话，可以考虑换个镜像。如果是自己转换版的话，可以试着使用新版本的转换软件，转换原版镜像，当可成功。

问 听说NDSi的播放功能有所强化，请问现在不破解的NDSi能否正常听音乐看视频（这个估计勉强）呢？（安徽 马玩）

八房■ 很遗憾，目前NDSi的播放功能有些限制，只能播放m4a、mp4和3gp格式， NDSi支持的AAC是MP4基础上的AAC，目前也没有特别好的批量转换工具。此外还有一点值得注意：从电脑拷贝到SD卡里的图片，NDSi无法正确识别，即使是编辑NDSi的照片，修改后也认不出，大概是任天堂对图片格式进行了特殊的限制（如加入特殊验证信息等）。

问 《口袋妖怪白金》中，四大天王的精灵总是没有想象中的那么强，缺乏挑战性啊，给点建议？（江苏 孔楠）

八房■ 这，这有什么可建议的……好吧，首先你可以试着把新奥地区的图鉴收集完毕，升级全国图鉴后，四天王的能力将得到一定程度的提升。其次，你可以试着把规则换成正规对战时使用的“手动交换”（即对方阵亡后我方不选择切换妖怪），用和对方级别相仿或略低的级别挑战，不主动吃药。要挑战性的话，还是去战斗塔吧。



问 请问我用AK2玩《FF12亡灵之翼》,为什么存档后再读取总是提示存档损坏呢?和我用中文版ROM有关系吗?(山东 李中石)

八房■ 可以试着更新烧录卡的内核到最新的4.07版（4.08为测试版，暂时不着急换）。如果问题仍然存在的话，可以采取重新拷贝ROM或者整理、格式化TF卡等措施。

问 需要一套用来打祖龙的铳装和打黑凯龙的长枪装。求详细配置。(云南 杨靖恺)

八房■ 长枪装可以用这套啦。武器：水瓶座；头：剑圣耳饰；迅龙X身手腰：珠子要5颗神护珠+一颗回避珠；脚：蝴蝶X腿 飞跃珠。技能是



回避性能2+回避距离+心眼+精灵加护。防御力和火耐性嘛有点那啥（防御541，火属性-9），不过这么优秀的回避性能，躲开应该不成问题吧。铳枪装我没啥研究，104期上有几套配装，你可以参考一下。

问 请问在口袋妖怪白金中，电鬼变化形态是否一定需要从官方下载钥匙呢？电鬼变身后学习的新招数是怎样的，能否多学几个？（上海 孙奕鹏）

八房■ 不一定非要从官方下载钥匙，只要有一个同伴下载过钥匙，他就可以将自己的钥匙分给其他人，而且这样分享自己的钥匙也不会消失哦。电鬼变身后会自动学会一个对应技能，不过这个技能是特殊的，比如在电扇形态转换之后就会学会空气切，不过等转换到除草机形态后，空气切会自动变成绿叶风暴……无法同时拥有多个形态的技能。

问 我想在机战AP中组一支全后宫队伍！请推荐强力女性机师以及适合机体！（北京 尹为群）

八房■ 这个（汗）。恢复方面用斗将系列那个小飞机和花园丽吧。女性机师么反正就那么些，用啥都差不多啦。机动战舰三人组很不错，超级系是少点，美少女高达和日升高达勉强能丢上去? 我晕，这好纠结的要求啊，干脆看着哪个顺眼用哪个吧。反正不是只要养眼就可以么。



问 求一套MHP2G中打老山龙的装备，上位到G级都可以。顺便，在国内如何才能玩《MHF》呢？（广州 李承炜）



八房■ 拿贯穿属性的龙属性弓(如霸灭弓)。穿个有火事场力、属攻强化、集中、激运等技能的衣服其实就行了。不方便做的话穿忍天套拿黑弓G其实都可以的。国内玩网游猎人的话需要先找一个可靠的代理（目前该游戏屏蔽中国IP），游戏需要的点卡可以在淘宝、亚马逊等地方买到，之后首先下载客户端，之后正常注册ID进入游戏即可。需要注意的是，尽量不要在游戏里说中文，这会给其他玩家带来一些困扰的。

问 请问《口袋妖怪钻石中》，第三个会馆的鬼系馆主在哪里呢?

八房■ 这个，鬼系会馆不是应该第三个打吧，第三个是格斗系会馆嘛。鬼系那个可以继续发展剧情，等得到冲浪之后再来挑战。

问 请问在《索尼克编年史》中，为何发动协力技的俩角色都有足够的气但就是不能选啊?（山西 褚凌燕）

八房■ 每个人每回合都有固定的行动次数，如果参加一方的行动次数都已经安排了别的动作，就不能用合力技了。此外，一些特殊状态（如麻痹、睡眠等）也会导致合力技无法使出。

问 我的NDSL以前贴了张很硬的膜，触摸老是不准，校准了好多次。前不久我把那个膜摘掉了，换了张新的，可发现新的膜触摸也不准了，而且偏得不小，每次校准都要好多次才能完成也没有效果，怎么办呢?（天津 崔勇）

八房■ 这个……首先你还是先试试看，是否是触摸屏本身失准了吧。如果确实是因为贴膜的关系,可以试着重贴一次，尽量把膜贴在中间,避免在一边上留出缝来,然后进行几次校准。情况没有好转的话干脆拔电池恢复出厂设置算了。

问 请问，PSP、NDS和笔记本电脑究竟哪一个辐射最大呢?（河北 张博阳）

八房■ 当然非常明显是笔记本了……不过无论是哪个基本都不会对健康构成威胁的啦。

问 请问在PSP的侍道中，有多少种结局呢?如何达到?（深圳 都宇威）

八房■ 共有六种结局，根据主角的表现不同，有普通到极恶各个类型。游戏中的依赖分为两类，第一类是不影响时间流逝的，第二类则会使得时间进展。注意总结类型，多试试触发不同的任务吧。

问 请问在PSP的《高达对高达》中，怎样才能在不死命的情况下攒满必杀槽?必杀怎么放才好?（北京 张子达）

八房■ 你说的是左上角的CROSS OVER槽除了自己受伤之外，只有在自己击坠敌机的情况下GCO槽才能有少量增长，加上本作节奏较快，所以基本上不能指望无伤攒满……就算敌人全都是COST低的机体）+自己用个皮粗肉厚的3000机尽量受伤，在一条命之内攒齐也很勉强。一场大概就可以使用一次吧。

问 玩白金时总是不知道什么时候才能把单项努力值练满?如果一不小心一项的努力值满了之后再继续打这种怪,会不会浪费掉?(王琳)

八房■ 单项努力值的满档无法在游戏中直接确认。可以在练习之前先通过努力值药物将之加到100，之后携带竞争背心或者单项努力值4倍的道具（在战斗领域用BP换得）打有针对性的敌人。一次就能够得到相当一部分努力值，计数起来也不会太麻烦。超出的部分会被忽略。实在不放心的话可以用减少努力值的树果。

秘技侦探团

Cheats and Unlockables

秘技侦探团改版完毕！本栏目负责为大家收集游戏中的隐藏要素、秘技以及金手指，攻关中碰到麻烦的话，就来这里看看吧！谨记修改要适度哦。

NDS 游戏王 World Championship 2008

隐藏模式

观战模式：卡片收集率80%以上。
レシピ对战：卡片收集率90%以上。

隐藏舞台：混沌の世界

游戏一周目完结后前往デュアルワールド，即可开启混沌世界入口。

原作角色出现条件一览

三泽大地：ストラクチャ—デッキコロシアム使用全SD胜利
ティラノ剑山：解放OZ的石碑
丸藤翔：World1之门的课题全清
天上院吹雪：解放ネオダイダロス的石碑
ペガサス・J・クロフォード：斯芬克斯之问的决斗全清
加纳マルタン：解放エクゾード的石碑
天上院明日香：World2之门的课题全清
万丈目准：解放VtoZ的石碑
オースチン・オブライエン：World3之门的课题全清
プロフェッサー・コブラ：解放ベノミナーガ的石碑
エド・フェニックス：World4之门的课题全清
ヨハン・アンデルセン：解放レインボー・ドラゴン的石碑
アモン・ガラム：解放エクゾディオス的石碑
ヘルカイザー亮：World5之门的课题全清
ユベル：解放混沌幻魔アーミタイル的石碑



游城十代：解放カオス・ネオス的石碑
暗游戏：解放全石碑
海马濑人：召唤青眼白龙，打败カイバーマン
城之内克也：解放6个以上石碑
暗マリク：游戏时间200小时以上
暗バクラ：陷阱卡发动500次以上
孔雀舞：魔法卡发动700次以上
バンデット・キース：召唤怪物1000次以上（含特殊召唤）
十代/ヨハン：タッグデュエル150次以上
マルタン/ユベル：DP达到10000DP次以上
明日香/万丈目：タッグデュエル100次以上
鲛岛/ヘルカイザー：决斗中最大攻击力20000以上
ももえ/ジュンコ：タッグデュエル50次以上
三泽/タニヤ：特殊召唤ウォーター・ドラゴン
游戏/城之内：发动友情YU-JYO
暗游戏/海马：总タッグデュエル200次以上
マリク/バクラ：使用ウィジャ盘的效果胜利

NDS 创世法典

金手指

预言书“石碑”全开	
021247D4	EAFB6E41
E20000E0	00000020
E3A02001	E5C02657
E5C02659	E3A02007
E5C02658	E5D00657
EA0491B6	E1A00000

预言书“地图”全开	
0214ABD8	EAFAD548
E2000100	00000020
E3A02001	E5C02768
E3A02004	E5C02769
E3A020FF	E5C0276A
E5D00768	EA052AAE

按SELECT全武器流派经验值满	
92196750	00000004
021A4650	0519087F
021A4654	01B3087F
121A4658	0000087F
D0000000	00000000

问答 上海 韩容强
怎么交友的人都是有钱城市里的啊，太不公平了！诚交小城市的玩家，广西桂林的优先。
男，18岁，上海市延安中路549号，QQ823959905

NDS 北欧战神传 罪咎背负者

金手指

中断存档读取后不消失	
920C51EA	0000E3A0
020C51EC	E1A00000
D0000000	00000000

得到金钱后金钱全满	
920C567A	0000E151
120C567E	0000E1A0
D0000000	00000000

战后获得经验值N倍	
xx=08(2倍),10(4倍),18(8倍),20(16倍),28(32倍)	
920C9A9E	0000E591
120C9AA0	00001xx1
D0000000	00000000

战后获得金钱N倍	
xx=08(2倍),10(4倍),18(8倍),20(16倍),28(32倍)	
920C9AB2	0000E591
120C9AB4	00001xx1
D0000000	00000000

获得カルマ量N倍	
xx=08(2倍),10(4倍),18(8倍),20(16倍),28(32倍)	
520C1D44	E59F0118
020C1D48	E0811xx2
D0000000	00000000

NDS 思乡之风

金手指

金钱MAX	
020B34E4	0098967F

技能点MAX	
120B34EC	0000270F

级别奖励连锁数	
220B34F4	00000063

冒险者点数999	
120B7AD8	0000270F

按选择键世界遗产全开	
94000130	FFFB0000
220B9153	00000054
020B9154	55555555
020B9158	55555555
020B915C	15555555
D0000000	00000000

按选择键敌人和角色资料全开	
94000130	FFFB0000
120B91B2	00005550
120B91FC	00000555
C0000000	00000011
020B91B4	55555555
DC000000	00000004
D2000000	00000000
D0000000	00000000

战斗后获得经验值&钱N倍	
xx=08(2倍),10(4倍),18(8倍),20(16倍),28(32倍)	
0205680C	EAFEA60B
E2000040	00000018
E59FC00C	E154000C
21A01xx1	E0800001
EA0159EE	021024AC

战斗后获得技能点N倍	
xx=08(2倍),10(4倍),18(8倍),20(16倍),28(32倍)	
020568A0	EAFEA5EE
E2000060	00000018
E59FC00C	E154000C
21A01xx1	E0800001
EA015A0B	021024AC

艾迪技能全开	
220B5B78	00000015
C0000000	00000014
220B5AF8	0000000A
DC000000	00000004
D2000000	00000000

帕特技能全开	
220B5CE8	00000015
C0000000	00000014
220B5C68	0000000A
DC000000	00000004
D2000000	00000000

米洛蒂技能全开	
220B5E58	00000015
C0000000	00000014
220B5DD8	0000000A
DC000000	00000004
D2000000	00000000

菲欧娜技能全开	
220B5FC8	00000015
C0000000	00000014
220B5F48	0000000A
DC000000	00000004
D2000000	00000000

New Releases





《超时空之钥》在DS上发售后，销量十分不错，真是让人没想到。几乎原样不动照搬了SFC版，还能有如此高的销量。因为这个游戏也闹出一个在网上被炒得火热的事件，在本期新闻中有详细报道和评论。接下来这几个游戏比较看好PATAPON2和乐克乐克2，制作简单，但绝对好玩。本期截止统计时间：2008年11月25日。 □文责／翔武

■&■为发售表中最新加入的作品。

每期将在下面为大家介绍一些值得关注的作品。

11/27 喧哗番长3 PSP



描写不良高校生们之间争斗的《喧哗番长》系列的最新作，玩家在游戏中扮演高中生征战日本47都道府县，目标是成为称霸日本全国的大哥大。除了战斗外，游戏中还有与同学一同观光、恋爱的AVG的要素。

11/27 PATAPON2 PSP



官方在游戏正式发售之前提前放出了试玩版，而且还十分厚道，存档可以继承到正式版中。本作中调整了前作一些不当或者不够体贴的设计，并且还增加了不少新的战斗单位，让游戏的耐玩性大大提高。

11/27 游戏王 双重力量3 PSP



本作将会充分利用PSP机能，勿求在画面上比前作更加精美，除了新的卡片之外，敌我双方也都将会有新的人物登场亮相。此外还将完全重现动画版《游戏王GX》的精彩桥段，FANS们一定不能错过这一作。

NDS SOFT RELEASE SCHEDULE 游戏发售表

11月发售游戏列表

27日	寒蝉鸣泣之时 想	Alchemist	AVG
	多啦A梦 边写边记	SEGA	ETC
	雷顿教授和最后的时间旅行	LEVEL5	ETC
	帝国时代 神话	THQ	SLG

12月发售游戏列表

2日	波斯王子DS	UBI	ACT
4日	装星机	Creative Core	ACT
	英雄战记LAEVATEIN	Gunghoworks	SRPG
	口袋职业棒球11	KONAMI	SPG
	家庭教师DS 黑手党大集合	TAKARATOMY	PUZ
	BLAZER DRIVE	SEGA	RPG
	改造战斗 炸弹人	HUDSON	ACT
11日	陆行鸟与魔法画本 魔法与少女与五勇者	SQUARE ENIX	RPG
18日	心之传说	NBGI	RPG
	牧场物语 欢迎来到风之集市	MMV	SLG
	仙境传说DS	Gravity	RPG
	桃太郎电铁20周年	HUDSON	TAB
	幻想水浒传 黄道十二宫	KONAMI	RPG
25日	梦幻之星ZERO	SEGA	RPG

09年发售游戏列表

01.01	绿野仙踪	D3 PUBLISHER	RPG
01.15	女神异闻录 恶魔幸存者	ATLUS	SRPG
01.29	最终幻想编年史 时之共鸣	SQUARE ENIX	ARPG
02.05	命运连锁	NBGI	ARPG
02.12	召唤之夜X 泪之王冠	NBGI	RPG
02.19	光明力量 羽翼	SEGA	RPG
2月	王国之心 358/2天	SQUARE ENIX	RPG
3月	勇者斗恶龙9 星空的守望者	SQUARE ENIX	RPG
年春	逆转检查官	CAPCOM	AVG
	无限航路	SEGA	RPG
	第七只龙	SEGA	RPG
年内	二之国	LEVEL5	RPG
	马里奥与路易RPG3	任天堂	RPG
	闪电十一人2 威胁的侵略者	LEVEL5	RPG
	AGAIN FBI超心理搜查官	TECMO	AVG
	ITEM GETTER	5pb	RPG
	PostPetDS	MMV	ETC
	吸血鬼骑士	D3 PUBLISHER	RPG
	SAGA 魔界塔士	SQUARE ENIX	RPG



天津 李磊
希望和大家一起分享《口袋妖怪》的乐趣！
男，18岁，天津市汉沽区第一中学高三，QQ376875233

未定发售游戏列表

未定	SAGA 魔界塔士	SQUARE ENIX	RPG
	古墓丽影 地下世界	EIDOS	ACT
	吉他英雄 巡演 10年	Activision	RAG
	NEOGEO格斗竞技场	SNK PLAYMORE	FTG
	勇者斗恶龙6	SQUARE ENIX	RPG
	最后的子弹	FURYU	AVG
	八个墓村	FROMSOFTWARE	AVG
	大剑DS	DIGITALWORKS	ACT
	超心理搜查官	TECMO	AVG
	DS占卜生活	任天堂	ETC
	手话之森	STARFISH	AVG
	另一个时间 镜中侦探	ARCSYSTEM	AVG
	忍者乱太郎DS	russel	ACT

PSP SOFT RELEASE SCHEDULE 游戏发售表

11月发售游戏列表

27日	大蛇无双 魔王再临	KOEI	ACT
	寒蝉鸣泣之时 DAYBREAK	ALCHEMIST	ACT
	萌之2次大战(略)	SYSTEMSOFT ALPHA	SLG
	PATAPON2	SCE	ACT
	喧哗番长3	SPIKE	ACT
	游戏王 双重力量3	KONAMI	TAB

12月发售游戏列表

4日	LOCOROCO2	SCE	ACT
11日	双星物语	FALCOM	ARPG
18日	最终幻想 纷正	SQUARE ENIX	ACT
25日	龙之战士 无限PLUS	KOEI	RPG

09年发售游戏列表

01.22	偶像大师SP	NBGI	ETC
01.29	世界传说 光明神话2	NBGI	RPG
年春	战国BASARA 历战英豪	CAPCOM	ACT
年内	枪声与钻石	SCE	AVG
	绝体绝命都市3	IREM	AVG
	侍魂 六番胜负	SNKPLAYMORE	FTG
	初音未来 Project DIVA	SEGA	RAG
	真三国无双MULTI RAID	KOEI	ACT
	合金装备 数字漫画2	KONAMI	ETC
	背后灵	LEVEL5	AVG
	王国之心 睡梦中诞生	SQUARE ENIX	RPG
	不死骑士	TECMO	ACT
	抵抗：惩罚	SCE	ACT
	盒蛋战机	LEVEL5	RPG
	枪声与钻石	SCE	AVG
	兰岛物语：少女的约定	ACESYSTEMWORK	AVG

未定发售游戏列表

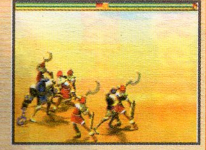
未定	最终幻想 AGIDO XIII	SQUARE ENIX	RPG
	寄生前夜 第三个生日	SQUARE ENIX	ACT
	梦想灯笼	日本一SOFTWARE	AVG
	天诛4	FROMSOFTWARE	ACT

11/27 雷顿教授和最后的时间旅行 NDS



雷顿教授系列的第三作，也是雷顿三部曲的最后一作，游戏将发生在未来世界的英国伦敦，加入了大量科幻要素的谜题也将焕然一新。本作的卖点仍然是游戏中的益智迷题，而且都将是完全原创的。

11/27 帝国时代 神话世纪 NDS



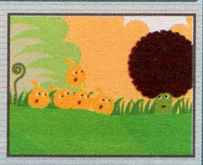
本作是帝国时代 王者世纪的续作，在NDS上帝国时代仍然保持这SLG的类型。在本次游戏中，玩家将第一次控制传奇英雄，与神秘的怪兽作战，召唤至高无上之神的力量。本作绝对是优秀战略游戏。

12/04 口袋职业棒球11 NDS



KONAMI公司的棒球游戏，拥有较高的人气，本作除了包含棒球对战以外，还包含了选手养成的功能，通过对前作大受好评的实况加上3D比赛画面、WIFI对战要素等都将会令这一作变得更加有游戏性。

12/04 乐克乐克2 PSP



在PSP上最受女生青睐的可爱动作游戏，游戏的操作方法简单，只要三键即可。游戏中用的是随方向画面倾斜的系统，虽然没有做出体感，但还是非常有意思。本作中还增加了不少小游戏和新要素。



掌机快乐赢

嗨！

每期都有新变化的“掌机快乐赢”又有新奖品啦！相信广大掌机迷都坐不住了吧！快填好回函卡来参加吧！下期会有大量好东西奉上哟！

三等奖2名
马里奥手办

梦幻之星
拉比乌大玩偶
一等奖1名

四等奖3名



怪物猎人雪山包



五等奖5名
精致动漫挂饰



特别奖
NDSBBS提供玩偶1个
具体参与方式请见PGBAR



机器猫NDSL4件套
二等奖1名

小提示：
如果你有希望得到的奖品，也可以通过来信或回函卡告诉我们，我们将会每期换上新的奖品，说不定就有你最想要的哟！

参加办法：

1、将随刊附带的回函卡填写好，贴上邮票寄回编辑部，即可参加本期抽奖活动。

2、本期抽奖活动回收回函卡截止日期为12月25日，时间以当地邮戳为准。

3、中奖名单将在115期刊登。回函卡复印无效。


ノスタルジオの風



DSi对DSL全面比较

各种使用技巧大公开

ISBN 978-7-900447-98-2
9787900447982

本手册随盘附赠不能单独销售　掌机迷DVD定价：9.8元